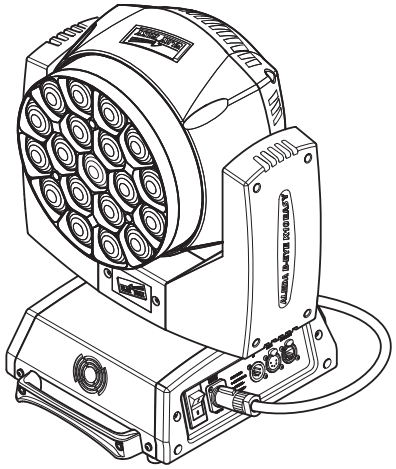
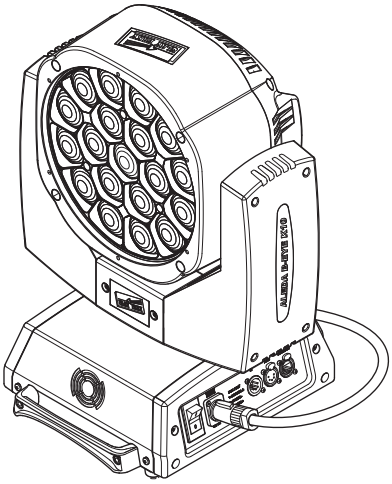
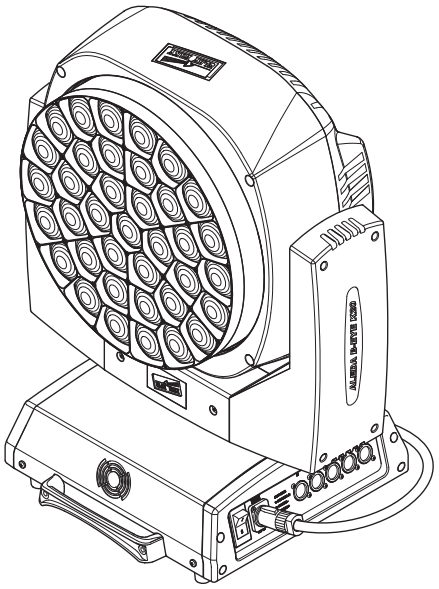
ITALIANO

A.LEDA B-EYE K10 EASY C61415
A.LEDA B-EYE K10 C61419
A.LEDA B-EYE K20 C61420

MANUALE DI ISTRUZIONI







INDICE	
Pag.	**Contenuto**
2	Informazioni di sicurezza
4	Disimballo e predisposizione
5	Installazione e messa in funzione
6	Pannello di controllo
8	Menu setting
19	Manutenzione
20	Causa e soluzione dei problemi
21	Dati tecnici
22	Funzione canali

Complimenti per aver scelto un prodotto Clay Paky!
La ringraziamo per la preferenza e La informiamo che anche questo prodotto, come tutti gli altri della ricca gamma Clay Paky, è stato progettato e realizzato nel segno della qualità, per garantirLe sempre l'eccellenza delle prestazioni e rispondere meglio alle Sue aspettative ed esigenze.

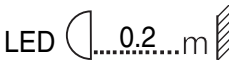
Leggere attentamente in tutte le sue parti il presente manuale d'istruzioni e conservarlo accuratamente per riferimenti futuri. La conoscenza delle informazioni ed il rispetto delle prescrizioni contenute in questa pubblicazione sono essenziali per garantire la correttezza e la sicurezza delle operazioni di installazione, uso e manutenzione dell'apparecchio.

CLAY PAKY S.p.A. declina ogni responsabilità per danni all'apparecchio o ad altre cose o persone, derivanti da installazione, uso e manutenzione effettuate non in conformità con quanto riportato sul presente manuale di istruzioni, che deve sempre accompagnare l'apparecchio.

CLAY PAKY S.p.A. si riserva la facoltà di modificare, in qualunque momento e senza preavviso, le caratteristiche menzionate nel presente manuale di istruzioni.

INFORMAZIONI DI SICUREZZA

• Installazione
Assicurarsi che tutte le parti per il fissaggio del proiettore siano in buona condizione.
Assicurarsi della stabilità del punto di ancoraggio prima di posizionare il proiettore.
La fune di sicurezza, debitamente agganciata all'apparecchio e fissata alla struttura di sostegno, deve essere installata in modo che, in caso di cedimento del sistema di supporto primario, si abbia la minor caduta possibile dell'apparecchio. Dopo un eventuale intervento la fune di sicurezza deve essere sostituita con il ricambio originale.



• Distanza minima degli oggetti illuminati
Il proiettore deve essere posizionato in modo tale che gli oggetti colpiti dal fascio luminoso siano distanti almeno 0,20 metri dall'obiettivo del proiettore stesso.

• Distanza minima dei materiali infiammabili
Il proiettore deve essere posizionato in modo tale che i materiali infiammabili siano distanti almeno 0,20 metri da ogni punto della superficie dell'apparecchio.

t_a 40°C

• Massima temperatura ambiente
Non utilizzare il proiettiore se la temperatura ambiente (Ta) supera i 40°C.

IP20

• Grado di protezione IP20
L'apparecchio è protetto contro la penetrazione di corpi solidi di dimensione superiore a 12mm (prima cifra 2), mentre teme lo stillicidio, la pioggia, gli spruzzi e i getti d'acqua (seconda cifra 0).

• Protezione contro la scossa elettrica
È obbligatorio effettuare il collegamento ad un impianto di alimentazione dotato di un'efficiente messa a terra (apparecchio di **Classe I** secondo la norma EN 60598-1).
Si raccomanda, inoltre, di proteggere le linee di alimentazione dei proiettori dai contatti indiretti e/o cortocircuiti verso massa tramite l'uso di interruttori differenziali opportunamente dimensionati.

• Collegamento alla rete di alimentazione
Le operazioni di collegamento alla rete di distribuzione dell'energia elettrica devono essere effettuate da un installatore elettrico qualificato. Verificare che frequenza e tensione della rete corrispondano alla frequenza ed alla tensione per cui il proiettore è predisposto ed indicate sulla targhetta dei dati elettrici. Sulla medesima targhetta è pure indicata la potenza assorbita. Fare riferimento a quest'ultima per valutare il numero massimo di apparecchi da collegare alla linea elettrica, al fine di evitare sovraccarichi.
A.leda B-EYE K20: L'utilizzatore deve assicurarsi, dopo aver consultato il proprio fornitore di energia elettrica, che il dispositivo sia connesso solo ad un'alimentazione con un'impedenza massima ammissibile Zmax, al punto di interfaccia dell'alimentazione utente, pari o inferiore a 0,29 Ω.

t_c 90°C

• Temperatura della superficie esterna
La temperatura massima raggiungibile sulla superficie esterna dell'apparecchio, in condizioni di regime termico, è di 90°C.

• Manutenzione
Prima di iniziare qualsiasi operazione di manutenzione o pulizia sul proiettore togliere la tensione dalla rete di alimentazione.

• Sistema di collimazione di luce
Questo prodotto contiene un sistema interno di collimazione di luce. Evitare l'ingresso di luce intensa da qualsiasi angolazione.

Gruppo di rischio 2
Secondo la norma
EN 62471

• Sicurezza fotobiologica
ATTENZIONE: Possibile radiazione ottica rischiosa emessa da questo prodotto.
Non fissare la lampada in funzione. Può essere pericoloso per gli occhi.

Il prodotto è concepito per essere utilizzato nei seguenti ambiti:
studi, palchi, teatri, esposizioni, fiere, eventi, parchi a tema, locali di intrattenimento, illuminazione architetturale e simili.

Non adatto all'illuminazione domestica

Non per uso residenziale

LiFePO4
Pb

• Batteria

Questo prodotto contiene una batteria ricaricabile piombo-acido o Litio Ferro Tetrafosfato. A tutela dell'ambiente si prega di smaltire la batteria a fine vita in conformità alla normativa vigente.

Smaltimento

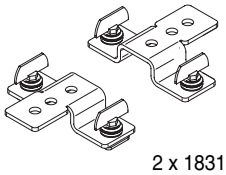
Questo dispositivo è conforme alla Direttiva Europea 2012/19/UE - Rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche (RAEE). Nel rispetto dell'ambiente, smaltire/riciclare il prodotto al termine del suo ciclo di vita secondo le disposizioni di legge locali.to the local regulation.

CE

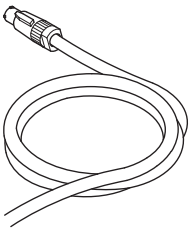
I prodotti a cui questo manuale si riferisce sono conformi alle Direttive Europee di cui sono oggetto:
- 2006/95/CE - Sicurezza delle apparecchiature alimentate in Bassa Tensione (LVD)
- 2004/108/CE - Compatibilità Elettromagnetica (EMC)
- 2011/65/UE - Restrizione d'uso di determinate sostanze pericolose (RoHS)
- 2009/125/CE - Specifiche per la progettazione ecocompatibile dei prodotti connessi all'energia (ErP)

DISIMBALLO E PREDISPOSIZIONE

1

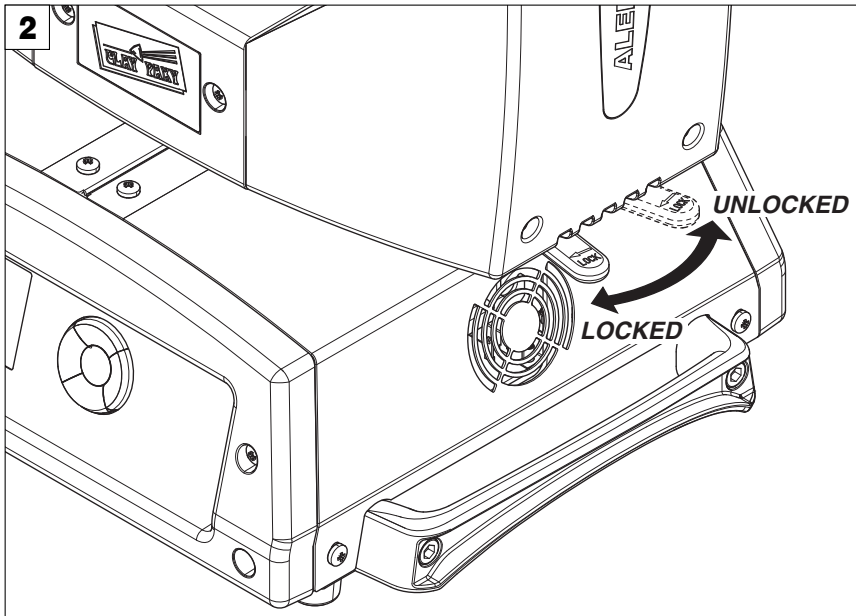


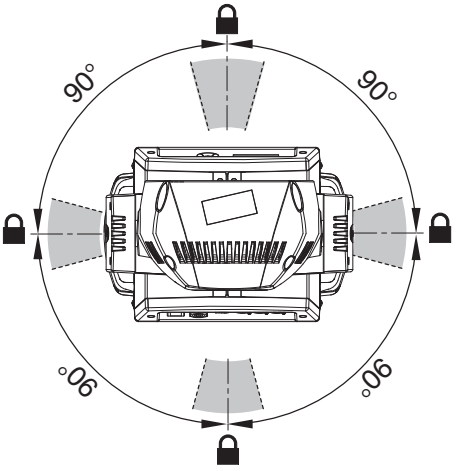
2 x 183102/805



Contenuto dell'imballo - Fig. 1

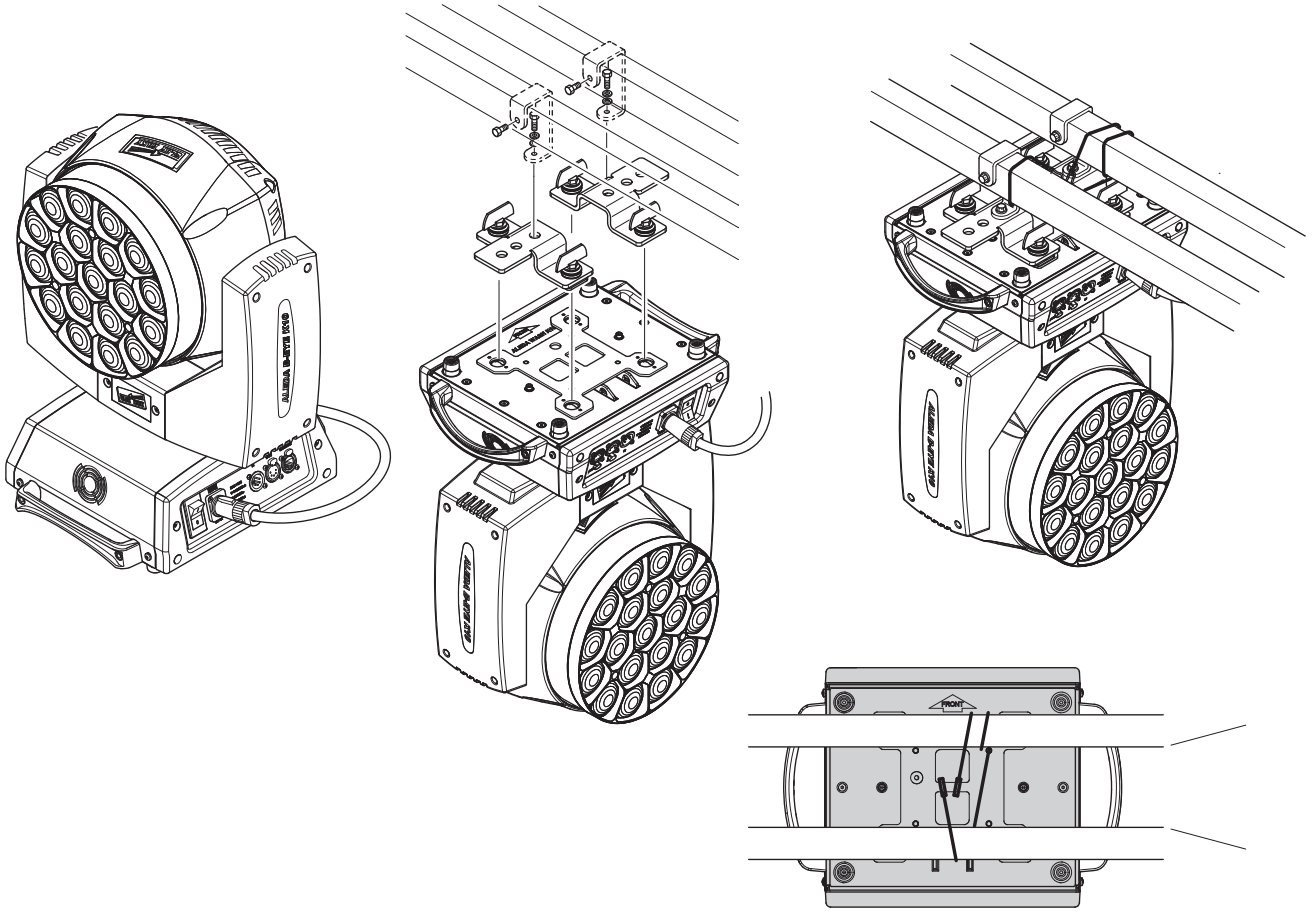
2





Blocco e sblocco movimento PAN (ogni 90°) - Fig. 2

3

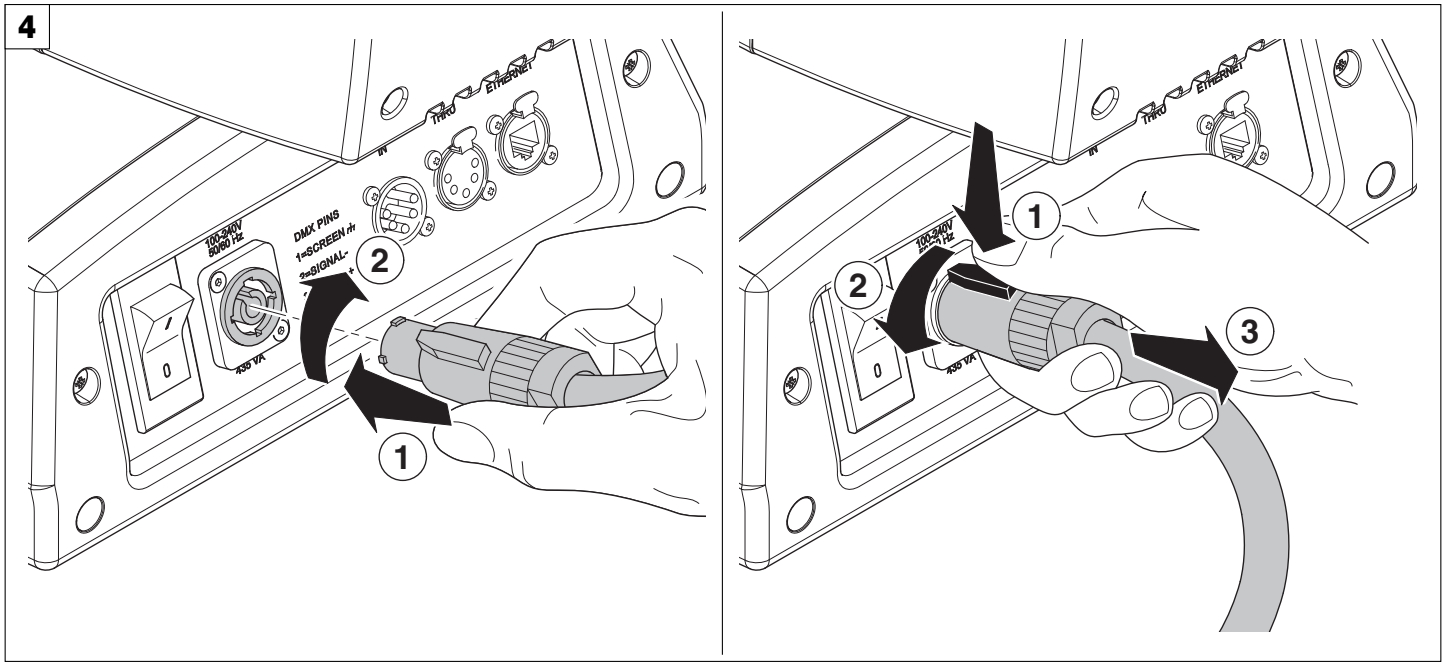


Installazione proiettore - Fig. 3

Il proiettore può essere istallato a pavimento in appoggio sugli appositi gommini,su truss, a soffitto o a parete.

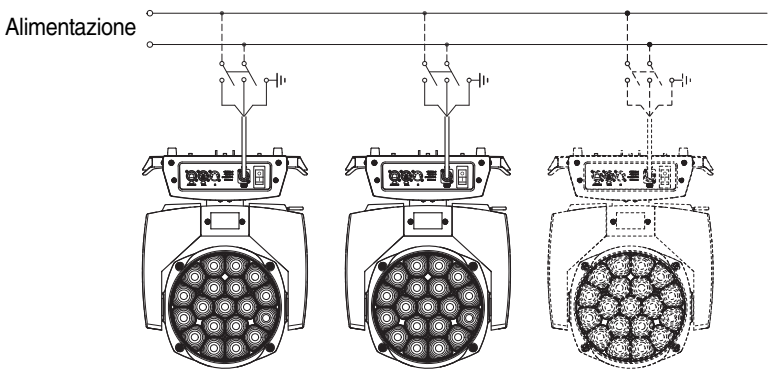
ATTENZIONE: ad eccezione di quando il proiettore è appoggiato a pavimento, il montaggio della fune di sicurezza è obbligatorio. (Cod. 105041/003 disponibile a richiesta). Questa deve essere assicurata alla struttura di sostegno del proiettore e quindi agganciata nel punto di fissaggio presente al centro della base.

4



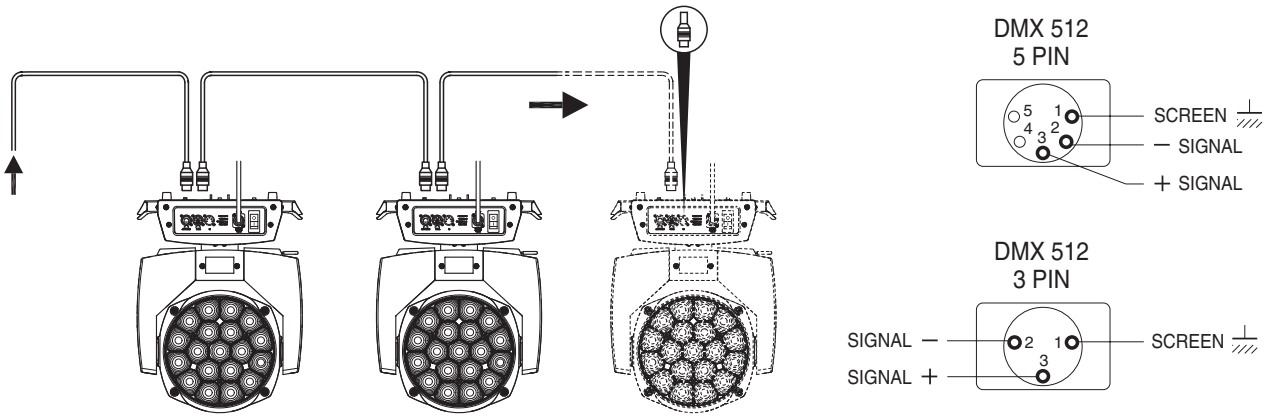
Collegamento e scollegamento cavo di alimentazione - Fig. 4

5



Collegamento alla linea di alimentazione - Fig. 5

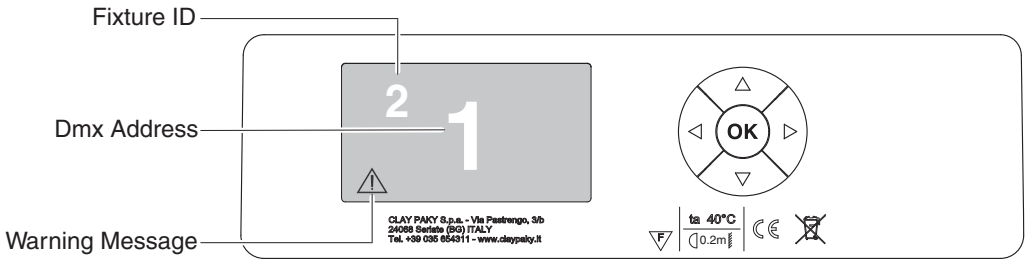
6



Collegamento alla linea del segnale di controllo (DMX) - Fig. 6

Utilizzare un cavo conforme alle specifiche EIA RS-485: bipolare intrecciato, schermato, 120Ohm di impedenza caratteristica, 22-24 AWG, bassa capacità. Non utilizzare cavo microfonico o altro cavo con caratteristiche diverse da quelle specificate. Le terminazioni devono essere effettuate con connettori maschio/femmina tipo XLR a 5 pin o a 3 pin. È necessario inserire sull'ultimo apparecchio uno spinotto terminale con una resistenza da 120Ohm (minimo 1/4 W) tra i terminali 2 e 3. **IMPORTANTE:** I fili non devono fare contatto tra di loro o con l'involucro metallico dei connettori. L'involucro stesso deve essere collegato alla calza di schermo ed al piedino 1 dei connettori.

7



Accensione del proiettore - Fig. 7

Premere l'interruttore. Il proiettore inizia la procedura di azzeramento degli effetti. Contemporaneamente sul display scorrono le seguenti informazioni:

CLAY PAKY	**Model** **A.leda B-EYE**	**Firmware** **Version X.X.X** **Date - Hour**	**xxx (Fixture ID)** **Dmx Address xxx**	**System errors** **E: .....** **W: .....**

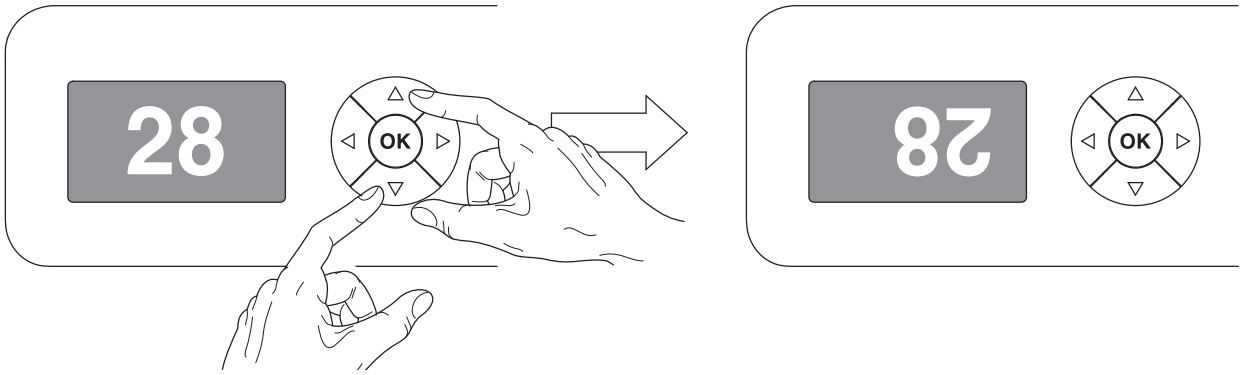
Terminato l'azzeramento in caso di assenza del segnale dmx Pan e Tilt si spostano in posizione di "Home" (Pan 50% - Tilt 50%). Sul pannello di controllo (Figura 7) sono presenti il display ed i pulsanti che permettono la completa programmazione e gestione del menu del proiettore.

Il display può trovarsi in due condizioni: lo stato di riposo e lo stato di impostazione.

Quando si trova nello stato di riposo, il display mostra l'indirizzo DMX del proiettore ed il "Fixture ID" (se settato).

Durante lo stato di impostazione del menù,quando trascorre un tempo di attesa (circa 30 secondi) senza che venga premuto alcun tasto, la visualizzazione torna automaticamente allo stato di riposo. Si noti che al verificarsi di questa condizione, un eventuale valore modificato ma non ancora confermato con il tasto (OK) verrà annullato.

8



Inversione del display - Fig. 8

Per attivare questa funzione, premere contemporaneamente UP ⊕ e DOWN ⊖ mentre il display si trova nello stato di riposo. La condizione viene memorizzata e viene mantenuta anche alle successive accensioni. Per tornare allo stato iniziale, ripetere nuovamente l'operazione.

Impostazione dell'indirizzo di partenza del proiettore

Su ogni singolo proiettore deve essere impostato l'indirizzo iniziale per il segnale di controllo (indirizzi validi da 1 a 512). Questa operazione può essere effettuata anche a proiettore spento.

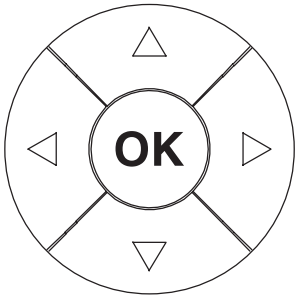
Impostazione indirizzo: vedi pag. 8.

Impostazione dell'identificativo "Fixture ID".

Ad ogni singolo proiettore può essere impostato un "Fixture ID" per una più facile identificazione del proiettore stesso all'interno di un'installazione (ID da 1 a 255). Il "Fixture ID" può essere impostato anche a proiettore spento.

Impostazione "Fixture ID": vedi pag. 8.

Funzione dei tasti - Utilizzo del menu



OK	Conferma il valore visualizzato, oppure attiva la funzione visualizzata, oppure entra nel menu successivo.
DOWN	Decrementa il valore visualizzato (con auto-ripetizione), oppure passa alla voce seguente di un menu.
UP	Increases the value displayed (with auto-repetitions) or passes to the previous item in a menu.
LEFT	Ritorna al menù precedente.
RIGHT	Passa da centinaia, decine, unità nei menù "Address", "Fixture ID" e "Calibration".

UTILIZZO DEL MENU:

1) Premere una volta il tasto OK - sul display appare "Main Menu".
2) Con i tasti UP ⊕ e DOWN ⊖ selezionare il menu su cui si desidera operare:
   - Setup (Setup Menu): Settaggio modalità canali ed indirizzamento proiettore.
   - Option (Option Menu): Impostazione delle opzioni di funzionamento
   - Information (Informations Menu): Lettura dei contatori, versione software ed altre informazioni.
   - Manual control: (Manual control Menu): Attivazione delle funzioni di test e di controllo manuale.
   - Test (Test Menu): Attivazione delle funzioni di test
   - Advanced (Advanced Menu): L'accesso al Menu ADVANCED è consigliato a personale tecnico qualificato.

   Per abilitare il menu ADVANCED vedi pag. 13.
3) Premere il tasto OK per visualizzare la prima voce del menu selezionato.
4) Con i tasti UP ⊕ e DOWN ⊖ selezionare le voci del menu.

Impostazioni indirizzi e opzioni con proiettore non collegato

È possibile impostare l'indirizzo DMX del proiettore, nonché eventuali altre opzioni di funzionamento, anche quando l'apparecchio è sconnesso dalla rete elettrica. Per attivare momentaneamente il display ed accedere quindi alle impostazioni basta premere OK. Una volta effettuate le operazioni desiderate, il display si spegnerà nuovamente dopo un tempo di attesa di 30 secondi.

Continua →

MENU SETTING

XXX = default value

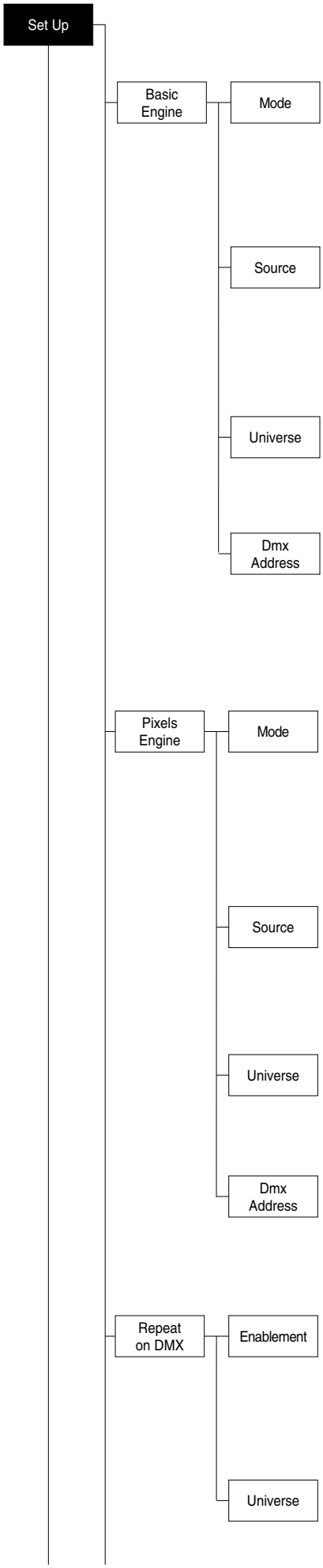
Main Menu	Level 1	Level 2	Level 3	Choices / *Values*
SET UP	Basic Engine	Mode	→	Standard Shape
		Source	→	DMX Art-net
		Universe	→	0 - 255
		DMX Address	→	1 - 512
	Pixels Engine	Mode	→	Disabled RGB RGBW
		Source	→	DMX Art-net
		Universe	→	0 - 255
		DMX Address	→	1 - 512
	Repeat on DMX	Enablement	→	Disabled Enabled on primary
		Universe	→	0 - 255
	Ethernet Interface	Control Protocol	→	Disabled Art-net on IP 2.x.x.x Art-net on IP 10.x.x.x Custom IP
		Custom IP Address	IP address byte 1 IP address byte 2 IP address byte 3 IP address byte 4	0 - 255 0 - 255 0 - 255 0 - 255
		Custom IP Mask	IP mask byte 1 IP mask byte 2 IP mask byte 3 IP mask byte 4	0 - 255 0 - 255 0 - 255 0 - 255
	Fixture ID	→	→	0 - 255

Main Menu	Level 1	Level 2	Level 3	Choices / *Values*
OPTION	Pan / Tilt	Invert Pan	→	On / Off
		Invert Tilt	→	On / Off
		Swap Pan-Tilt	→	On / Off
		Encoder Pan-Tilt	→	On / Off
		P/T Homing mode	→	Standard Sequenced
		Pan Home Def Pos	→	0 degree 90 degrees 180 degrees 270 degrees
		Tilt Home Def Pos	→	0 % 12.5 % 25 % 50 % 75 % 87.5 % 100 %
	Silent Mode	→	→	Standard Quiet
	Fan Speed Mode	→	→	Auto Full
	Display	→	→	On / Off
	Special Functions	Pan/Tilt speed	→	Normal Fast
		Dimmer curve	→	Curve 1 Curve 2 Curve 3 Curve 4
		RGB Gamma	→	Gamma 1.0 Gamma 1.5 Gamma 2.0
		Halogen Mode	→	Halogen OFF Halogen Lamp 1 Halogen Lamp 2 Halogen Lamp 3 Halogen Lamp 4 Halogen Lamp 5
	Setting	Default Preset	→	Reset To Default Go Back
		User Preset 1	→	Load preset 1 Save to preset 1
		User Preset 2	→	Load preset 2 Save to preset 2
		User Preset 3	→	Load preset 3 Save to preset 3

Continua →

Main Menu	Level 1	Level 2	Level 3	Choices / *Values*
INFORMATION	System Errors	→	→	Read / Reset
	Fixture Hours	Total Hours	→	Read
		Partial Hours	→	Read / Reset
	LED Energy Tot	Total Hours	→	Read
		Partial Hours	→	Read / Reset
	System Version	Aleda fw	→	Fw.rev.
		CPU board	→	Hw.rev.
		com.dev	→	Fw.rev.
		0:PT-3f	→	Fw.rev. / Hw.rev.
		1:Ld-k20	→	Fw.rev. / Hw.rev.
	Board Diagnostic	0:PT-3f	→	Status / Err%
		1:Ld-k20	→	Status / Err%
	DMX Monitor	Channels	→	*Value / Percentage*
	Fans Monitor	PwrSp	→	Speed (RPM)
		PwrSp	→	Speed (RPM)
		Head	→	Speed (RPM)
	Sensor Status	Pan	→	ON / OFF / n.a.
		Tilt	→	ON / OFF / n.a.
		Zoom Rotation	→	ON / OFF / n.a.
		Zoom	→	ON / OFF / n.a.
	Network parameters	→	→	IP Address
		→	→	IP Mask
		→	→	MAC Address
MANUAL CONTROL	Reset	→	→	Yes / No
	Channels	→	→	Value / Percentage
TEST	→	→	→	Pan / Tilt
	→	→	→	Colour
	→	→	→	Zoom
	→	→	→	Rotation
	→	→	→	All
	→	→	→	Zoom Rotation Sensor Test
ADVANCED	Access Code <u>1234</u>	Zoom reposition	→	On / Off
		Upload Firmware	→	Yes / No
		Setup Model	→	Yes / No
		Calibration	Channels	000 - 255
		LED calibration	LED Selection 01-37	Red 0-255 Green 0-255 Blue 0-255 White 0-255
			Reset To Default LED Calibration	

NOTA: In grigio le impostazioni di default



SET UP MENU

Per una maggiore comodità in fase di programmazione tramite centraline di controllo DMX e Media-server Art-net la mappatura canali è divisa in BASIC ENGINE e PIXEL ENGINE (vedi dettagli in Channel Function).

BASIC ENGINE

Mode

Permette di scegliere la modalità di utilizzo del proiettore relativa al BASIC ENGINE, selezionando tra le due disponibili:

- **Standard** (vedi mappatura canali in Channel Function)
- **Shape** (vedi mappatura canali in Channel Function)

Source

Permette di assegnare da quale sorgente in ingresso il proiettore deve ricevere i segnali dedicati al BASIC ENGINE.
E' possibile selezionare una tra le due sorgenti disponibili:

- **DMX**
- **Art-net**

Universe

Permette di impostare il "DMX Universe" per la modalità BASIC ENGINE da assegnare ad una serie di proiettori, valori compresi tra 000 e 255. (Questa opzione è valida solo in caso di Source= **Art-net**)

DMX Address

Permette di selezionare l'indirizzo (DMX Address) per il segnale di controllo della parte relativa al BASIC ENGINE, è possibile selezionare un indirizzo DMX compreso tra 001 e 512.
NOTA: Senza il segnale DMX in ingresso, l'indirizzo (DMX Address) visualizzato sul display lampeggia.

PIXELS ENGINE (Function Channel to 103-105 bit, see pag. 25)

Mode

Permette di scegliere la modalità di utilizzo del proiettore relativa al PIXELS ENGINE, selezionando tra le tre disponibili:

- **Disabled**
- **RGB** (vedi mappatura canali in Channel Function)
- **RGBW** (vedi mappatura canali in Channel Function)

Source

Permette di assegnare da quale sorgente in ingresso il proiettore deve ricevere i segnali dedicati al PIXELS ENGINE. E' possibile selezionare una tra le due sorgenti disponibili:

- **DMX**
- **Art-net**

Universe

Permette di impostare il "DMX Universe" per la modalità PIXELS ENGINE da assegnare ad una serie di proiettori, valori compresi tra 000 e 255. (Questa opzione è valida solo in caso di Source= **Art-net**)

DMX Address

Permette di selezionare l'indirizzo (DMX Address) per il segnale di controllo della parte relativa al PIXELS ENGINE, è possibile selezionare un indirizzo DMX compreso tra 001 e 512.

REPEAT ON DMX

Enablement

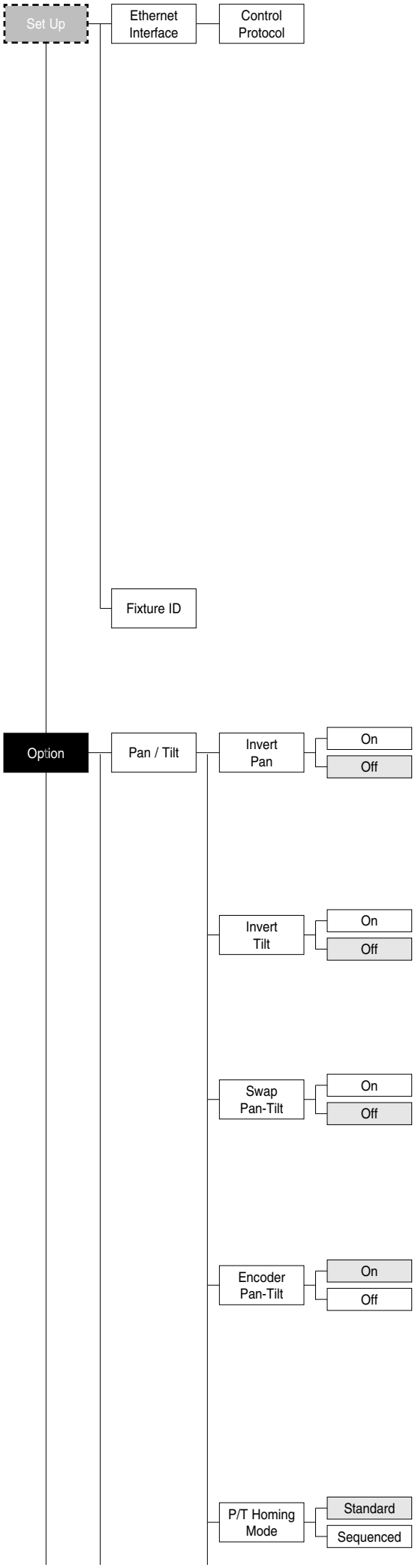
Permette di abilitare/disabilitare la trasmissione del protocollo Ethernet tramite segnale DMX a tutti i proiettori connessi.

- Disabled: Trasmissione DMX disabilitata.
- Enabled on primary: Trasmissione DMX abilitata.

Universe

Permette di impostare il "DMX Universe" da assegnare ad una serie di proiettori, valori compresi tra 000 e 255. In questo caso si fi riferimento ad un ingresso Art-net non recepito dal proiettore e ritrasmesso ad altri proiettori.

Continua ➔



ETHERNET INTERFACE

Permette di impostare l'impostazione Ethernet da assegnare al proiettore:

Control Protocol

Permette di selezionare il "Control Protocol" Art-net da assegnare in base alla centralina di controllo utilizzata, le opzioni disponibili sono le seguenti:

- Disabled
- Art-net on IP 2.x.x.x
- Art-net on IP 10.x.x.x
- Custom IP

Se l'opzione Control Protocol è settata su Disabled, alla selezione di un indirizzo IP (IP2, IP10 o IP Custom), il proiettore inizializza immediatamente sull'indirizzo IP appena selezionato.

Se l'opzione Control Protocol è abilitata (IP2, IP10 o IP Custom) e se ne seleziona una nuova diversa da quella precedente, è indispensabile riavviare il proiettore per far sì che venga inizializzato correttamente.

Custom IP address

Permette di impostare l'**indirizzo IP** predefinito dall'utente.

Custom IP mask

Permette di impostare la **Subnet Mask** predefinita dall'utente.

FIXTURE ID

Permette di impostare il "Fixture ID" da attribuire al proiettore, è possibile assegnare un "ID" compreso tra 000 e 255.

OPTIONS MENU

PAN / TILT

Invert pan

Permette l'inversione del movimento Pan.

1) Premere (OK) - sul display appare l'impostazione corrente (On o Off).
2) Con i tasti UP (▲) e DOWN (▼) abilitare (On) o disabilitare (Off) l'inversione del movimento PAN.
3) Premere (OK) per confermare la selezione oppure LEFT (◀) per mantenere l'impostazione corrente.

Invert tilt

Permette l'inversione del movimento Tilt.

1) Premere (OK) - sul display appare l'impostazione corrente (On o Off).
2) Con i tasti UP (▲) e DOWN (▼) abilitare (On) o disabilitare (Off) l'inversione del movimento Tilt.
3) Premere (OK) per confermare la selezione oppure LEFT (◀) per mantenere l'impostazione corrente.

Swap Pan-Tilt

Permette di scambiare i canali Pan e Tilt (e contemporaneamente Pan fine e Tilt fine).

1) Premere (OK) - sul display appare l'impostazione corrente (On o Off).
2) Con i tasti UP (▲) e DOWN (▼) abilitare (On) o disabilitare (Off) lo scambio dei canali Pan e Tilt.
3) Premere (OK) per confermare la selezione oppure LEFT (◀) per mantenere l'impostazione corrente.

Encoder Pan-Tilt

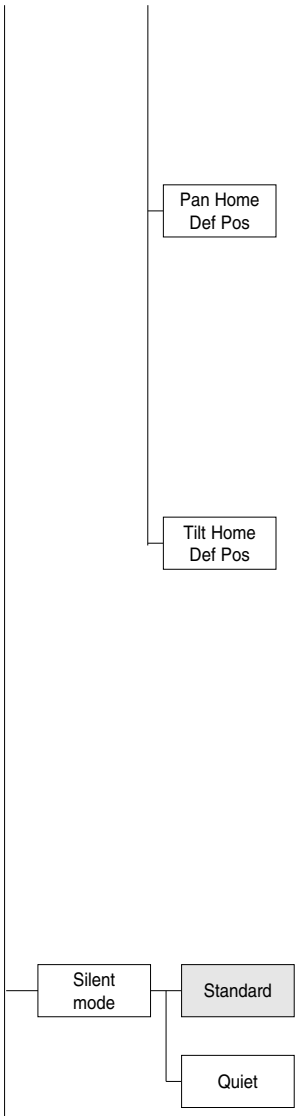
Permette l'abilitazione degli encoder Pan / Tilt.

1) Premere (OK) - sul display appare l'impostazione corrente (On o Off).
2) Con i tasti UP (▲) e DOWN (▼) abilitare (On) o disabilitare (Off) gli encoder Pan / Tilt.
3) Premere (OK) per confermare la selezione oppure LEFT (◀) per mantenere l'impostazione corrente.
   E' possibile disabilitare gli Encoder di Pan e Tilt in modo rapido, premendo contemporaneamente il tasto UP (▲) ed il tasto DOWN (▼), una volta entrati nel "Main Menu".

P/T Homing Mode

Permette di impostare la modalità di Reset iniziale del proiettore.

1) Premere (OK) sul display appare l'impostazione corrente.



2) Con i tasti UP ⏶ e DOWN ⏷ selezionare una delle seguenti impostazioni:
Standard: Pan & Tilt resettano contemporaneamente.
Sequenced: prima resetta il Tilt e successivamente resetta il Pan.
3) Premere (OK) per confermare la selezione oppure LEFT ⏴ per mantenere l'impostazione corrente.

Pan Home Def Pos
Permette di assegnare la posizione di "home" del canale Pan a fine Reset, in assenza di segnale DMX in ingresso.
1) Premere (OK) sul display appare l'impostazione corrente.
2) Con i tasti UP ⏶ e DOWN ⏷ selezionare una delle seguenti impostazioni:
0 degree
90 degrees
180 degrees
270 degrees (default)
3) Premere (OK) per confermare la selezione oppure LEFT ⏴ per mantenere l'impostazione corrente.

Tilt Home Def Pos
Permette di assegnare la posizione di "home" del canale Tilt a fine Reset, in assenza di segnale DMX in ingresso.
1) Premere (OK) sul display appare l'impostazione corrente.
2) Con i tasti UP ⏶ e DOWN ⏷ selezionare una delle seguenti impostazioni:
0%
12.5%
25%
50% (default)
75%
87.5%
100%
3) Premere (OK) per confermare la selezione oppure LEFT ⏴ per mantenere l'impostazione corrente.

SILENT MODE

Permette di selezionare il “Silent Mode” tra i 2 disponibili:
1) Premere (OK) sul display appare l’impostazione corrente.
2) Con i tasti UP ⏶ e DOWN ⏷ selezionare una delle seguenti impostazioni:
Standard: Massima velocità e quindi massima rumorosità degli effetti.
Quiet: riduce la velocità di alcuni effetti riducendo quindi anche la rumorosità degli stessi.
3) Premere (OK) per confermare la selezione oppure LEFT ⏴ per mantenere l’impostazione corrente.

DISPLAY

Permette di ridurre la luminosità del display trascorso un tempo di circa 30 secondi nello stato di riposo.
1) Premere (OK) sul display appare l’impostazione corrente (On o Off).
2) Con i tasti UP ⏶ e DOWN ⏷ abilitare (On) o disabilitare (Off) la riduzione della luminosità del display.
3) Premere (OK) per confermare la selezione oppure LEFT ⏴ per mantenere l’impostazione corrente.

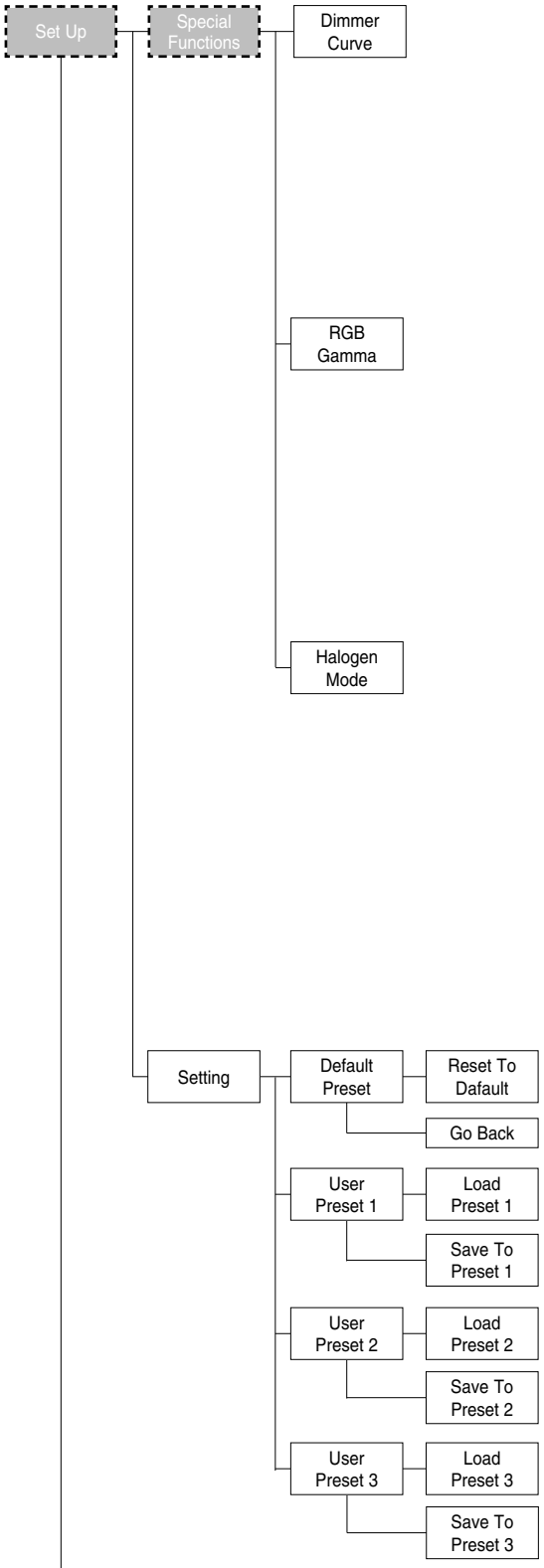
FAN SPEED MODE

Permette di impostare come gestire la velocità/potenza della ventola nella testa del proiettore, selezionando una tra le 2 possibilità:
- **Auto**: la ventola della testa varia la sua velocità/potenza a seconda della temperatura rilevata sui LED.
- **Full**: la ventola funziona sempre alla massima velocità/potenza.

SPECIAL FUNCTIONS

Pan / Tilt speed
Permette di selezionare due differenti velocità di movimento di Pan e Tilt.
1) Premere (OK) - sul display appare l’impostazione corrente.
2) Con i tasti UP ⏶ e DOWN ⏷ selezionare una delle seguenti impostazioni:
- Normal
- Fast
3) Premere (OK) per confermare la selezione oppure LEFT ⏴ per mantenere l’impostazione corrente..

Continua ➔



Dimmer Curve

Permette di selezionare quattro differenti curve del canale Dimmer.

1) Premere (OK) - sul display appare l'impostazione corrente.
2) Con i tasti UP (▲) e DOWN (▼) selezionare una delle seguenti impostazioni:
   - **Curve 1**
   - **Curve 2**
   - **Curve 3**
   - **Curve 4**
3) Premere (OK) per confermare la selezione oppure LEFT (◀) per mantenere l'impostazione corrente.

RGB Gamma

Permette di selezionare tre differenti curve gamma RGBW.

1) Premere (OK) - sul display appare l'impostazione corrente.
2) Con i tasti UP (▲) e DOWN (▼) selezionare una delle seguenti impostazioni:
   - **Gamma 1.0**
   - **Gamma 1.5**
   - **Gamma 2.0**
3) Premere (OK) per confermare la selezione oppure LEFT (◀) per mantenere l'impostazione corrente.

Halogen Mode

Permette di selezionare cinque differenti simulazioni di lampada alogena.

1) Premere (OK) - sul display appare l'impostazione corrente.
2) Con i tasti UP (▲) e DOWN (▼) selezionare una delle seguenti impostazioni:
   - **Halogen OFF**
   - **Halogen Lamp 1**
   - **Halogen Lamp 2**
   - **Halogen Lamp 3**
   - **Halogen Lamp 4**
   - **Halogen Lamp 5**
3) Premere (OK) per confermare la sele

SETTING

Permette di salvare 3 diversi settaggi delle voci del menu opzioni e dei relativi sottomenu.

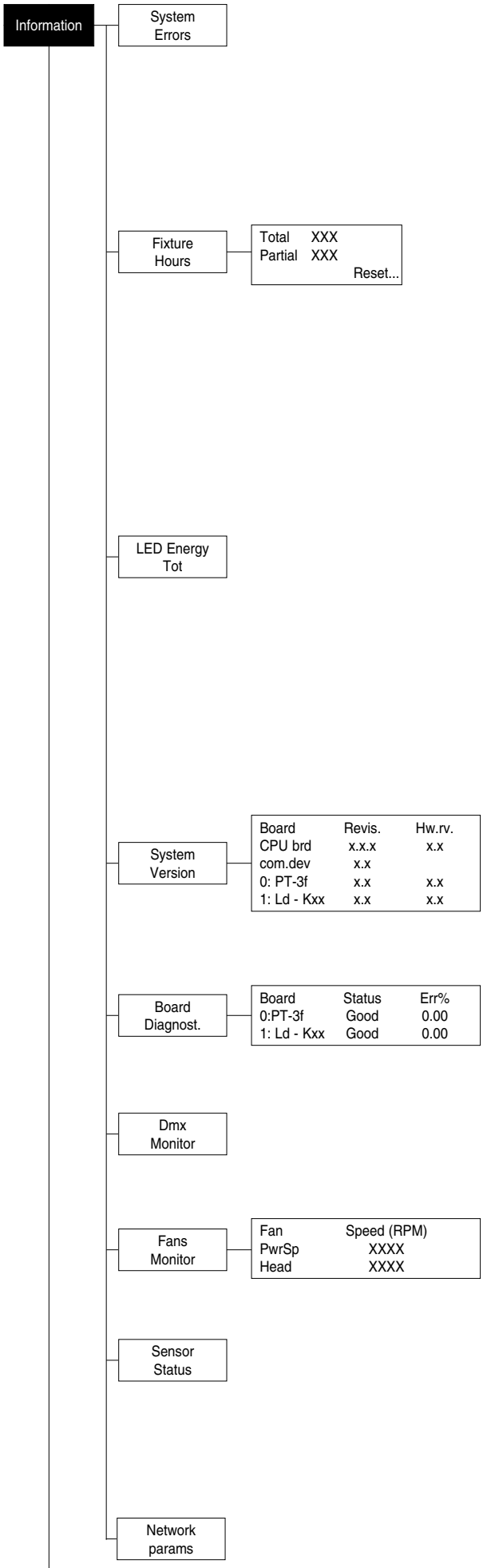
1) Premere (OK) sul display appare "Default preset".
2) Con i tasti UP (▲) e DOWN (▼) selezionare una delle seguenti configurazioni:
   - Default preset (*)
   - User preset 1
   - User preset 2
   - User Preset 3
3) Premere (OK) sul display appare "Load preset X" .
4) Con i tasti UP (▲) e DOWN (▼) selezionare:
   - Load preset X per richiamare una configurazione precedentemente memorizzata.
   - Save to preset X per memorizzare la configurazione corrente. Sul display appare un messaggio di conferma (Are you sure?).
5) Selezionare YES per confermare la selezione oppure NO per mantenere l'impostazione corrente e tornare al livello superiore.

(*) DEFAULT PRESET

Premendo contemporanemante la freccia DX (▶) e la freccia SX (◀) una volta entrati nel "menu principale" è possibile ripristinare i valori di default (DEFAULT PRESET) in modo rapido (short-cut).

Permette di ripristinare i valori di default su tutte le voci del menu opzioni e dei relativi sottomenu.

1) Premere (OK), sul display appare un messaggio di conferma (Are you sure?)
2) Seleziona YES per confermare la selezione o NO per mantenere l'impostazione corrente.



INFORMATION MENU

SYSTEM ERRORS

Mostra una lista di errori verificatisi dall'accensione del proiettore.

1) Premere (OK) per resettare la lista di SYSTEM ERRORS, sul display appare un messaggio di conferma (Are you sure you want to clear error list?)
2) Seleziona YES per resettare la lista di errori oppure NO per mantenere l'impostazione corrente.

FIXTURE HOURS

Permette di visualizzare le ore di funzionamento (totali e parziali) del proiettore.

1) Premere (OK) - sul display appaiono le ore totali e parziali.
   Total counter
   Conta il numero di ore di vita del proiettore (dalla costruzione ad oggi).
   Partial counter
   Conta il numero di ore parziali di vita del proiettore dall'ultimo azzeramento ad oggi.
2) Premere (OK) per resettare il contatore parziale, sul display appare un messaggio di conferma (Are you sure ?)
3) Seleziona YES per resettare il contatore parziale oppure NO per mantenere l'impostazione corrente e salire al livello superiore del menu.

LED ENERGY TOT

Permette di visualizzare le ore di energia erogata dai LED.

1) Premere (OK) - sul display appaiono i Watt/ora totali e parziali.
   Total
   Energia erogata dai LED dalla costruzione ad oggi.
   Partial
   Energia erogata dai LED dall'ultimo azzeramento ad oggi.
2) Premere (OK) per resettare il contatore parziale, sul display appare un messaggio di conferma (Are you sure ?)
3) Seleziona YES per resettare il contatore parziale oppure NO per mantenere l'impostazione corrente e salire al livello superiore del menu.

SYSTEM VERSION

Permette di visualizzare la versione 'hardware' e 'software' di ciascuna scheda elettronica presente nel proiettore.
CPU brd (Scheda CPU)
0: PT-3f (Scheda Pan / Tilt)
1: Ld - Kxx (Scheda LED)

BOARD DIAGNOSTIC

Permette di visualizzare la percentuale di errore di ogni scheda elettronica installata nel proiettore
0: PT-3f (Scheda Pan / Tilt)
1: Ld - Kxx (Scheda LED)

DMX MONITOR

Permette di visualizzare il livello dei canali DMX del proiettore in bit (Val) ed in percentuale.

FANS MONITOR

Permette di visualizzare la velocità di ogni ventola installata nel proiettore:
PwrSp (ventola PSU)
Head (ventola testa)

SENSOR STATUS

Permette di verificare il corretto funzionamento di ogni ''sensore'' installato nel proiettore, ad ogni canale è associato uno dei seguenti tre parametri:

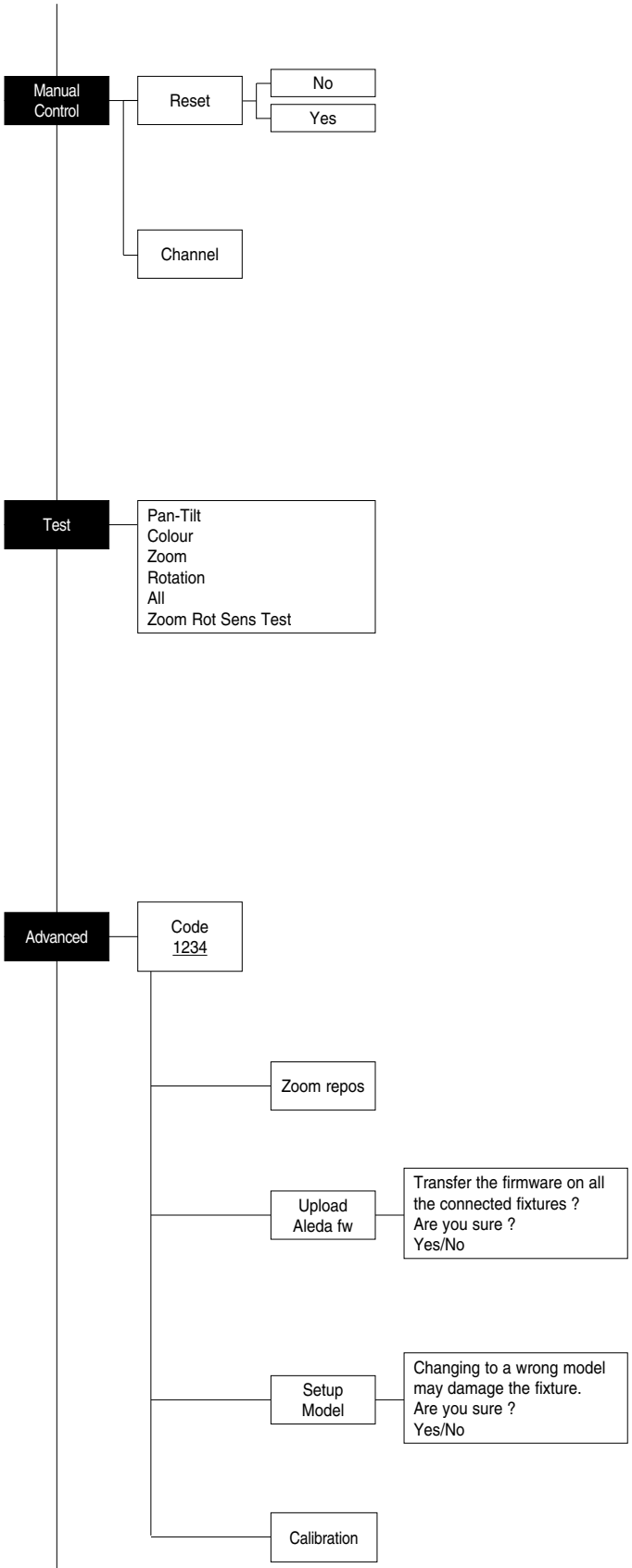
- n.a.= sensore non disponibile
- ON= sensore funzionante
- OFF= sensore difettoso

NETWORK PARAMS

Permette di visualizzare i parametri "Network" del proiettore ossia:

IP address: Indirizzo di Protocollo Internet (due proiettori non devono avere lo stesso indirizzo IP)
IP mask: 255.0.0.0
Mac address: Media Access Control Indirizzo Ethernet del proiettore.

Continua →



MANUAL CONTROL

RESET

Permette di eseguire il reset del proiettore.

1) Premere (OK), sul display appare un messaggio di conferma (Are you sure?)
2) Selezionare YES per eseguire il reset oppure NO per tornare al livello superiore senza eseguire l'operazione.

CHANNEL

Permette di impostare il livello dei canali dal pannello comandi del proiettore.

1) Premere (OK) - sul display appare il primo canale.
2) Con i tasti UP (▲) e DOWN (▼) selezionare il canale desiderato.
3) Premere (OK) e con i tasti UP (▲) e DOWN (▼) selezionare il livello DMX desiderato (valore tra 0 e 255).
4) Premere LEFT (◀) per tornare al livello superiore.

TEST MENU

AUTOTEST

Permette di verificare il corretto funzionamento degli effetti.

1) Premere (OK).
2) Con i tasti UP (▲) e DOWN (▼) attivare (On) selezionare la sequenza di test richiesta.
3) Premere (OK) per confermare la selezione oppure LEFT (◀) per tornare al livello superiore.

Sequenza di test:
Pan - Tilt effects (Pan & Tilt)
Colours
Zoom
Zoom rotation
All effects
Zoom Rotation Sensor Test

ADVANCED MENU

Per abilitare il "Menu Advanced" impostare il codice (1234) utilizzano i tasti UP (▲), DOWN (▼) RIGHT (▶).
Premere (OK) ed appare il "Menu advanced" sul display.

ZOOM REPOS

Permette di abilitare (On) o disabilitare (Off) il rientro del gruppo lenti (canale Zoom @ 255bit), in assenza di segnale DMX.

UP LOAD FIRMWARE

Permette di trasferire il "firmware" da 1 proiettore a tutti gli altri proiettori ad esso connessi.

1) Premere (OK), sul display appare un messaggio di conferma.
2) Selezionare YES per attivare il trasferimento del firmware oppure NO per tornare al livello superiore del menu senza eseguire l'operazione.

SETUP MODEL

Permette di cambiare il modello del proiettore.

1) Premere (OK), sul display appare un messaggio di conferma.
2) Selezionare YES per ridefinire il modello del proiettore oppure NO per tornare al livello superiore del menu senza eseguire l'operazione.

CALIBRATION

Permette di eseguire tramite pannello comandi delle piccole regolazioni meccaniche di alcuni effetti per ottenere una perfetta uniformità tra i proiettori.

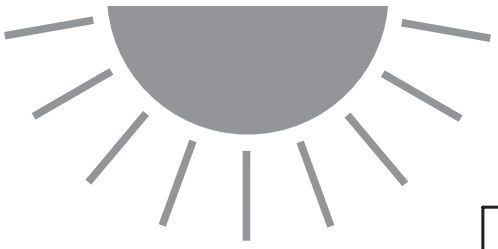
1) Premere (OK) e la lista canali appare sul display.
2) Con i tasti UP (▲) e DOWN (▼) selezionare l'effetto sul quale si desidera eseguire la regolazione.
3) Premere (OK) e con i tasti RIGHT (▶), UP (▲) e DOWN (▼) eseguire la calibrazione impostando un valore tra 0 e 255.
4) Premere (OK) oppure LEFT (◀) per confermare l'impostazione.

FACTORY DEFAULT

Permette di ripristinare i valori di default (128) di tutti i canali.

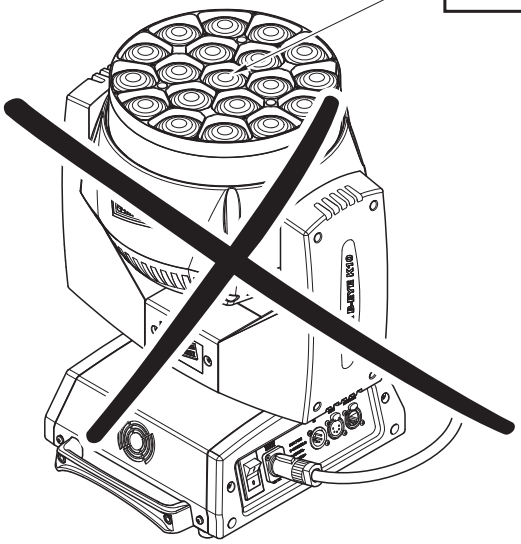
1) Premere (OK), sul display appare un messaggio di conferma (Reset calibration to factory default ?).
2) Selezionare YES per ripristinare i valori di default oppure NO per mantenere l'impostazione corrente e tornare al livello superiore.

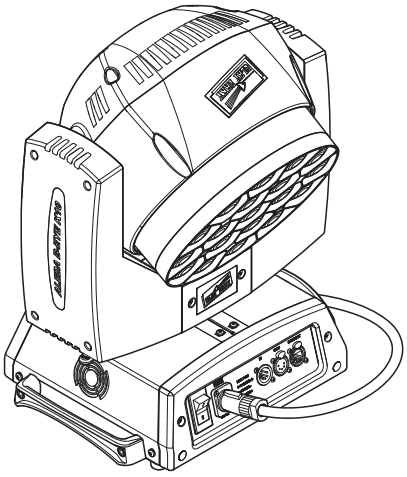
9

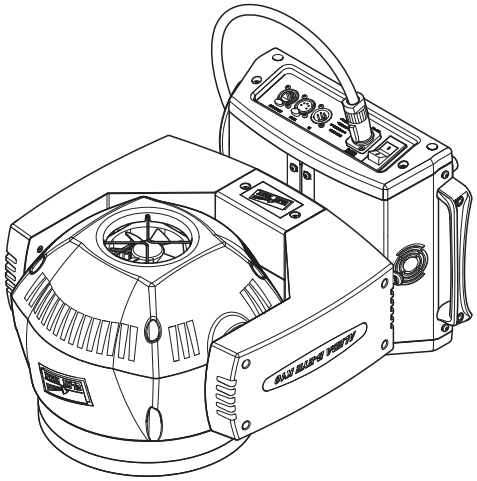


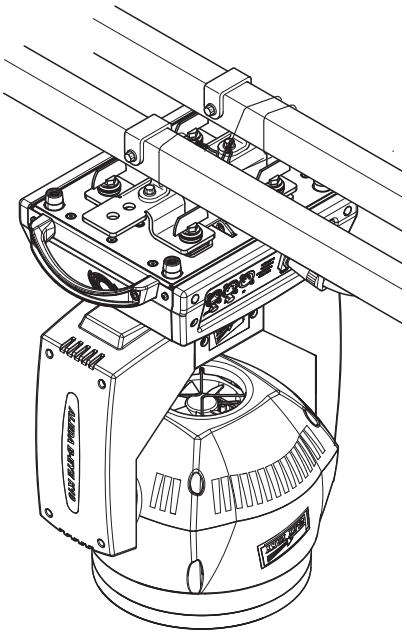
WARNING:
no alcohol

Sistema di collimazione di luce
Questo prodotto contiene un sistema interno di collimazione di luce. Evitare l'ingresso di luce intensa da qualsiasi angolazione.









ATTENZIONE:

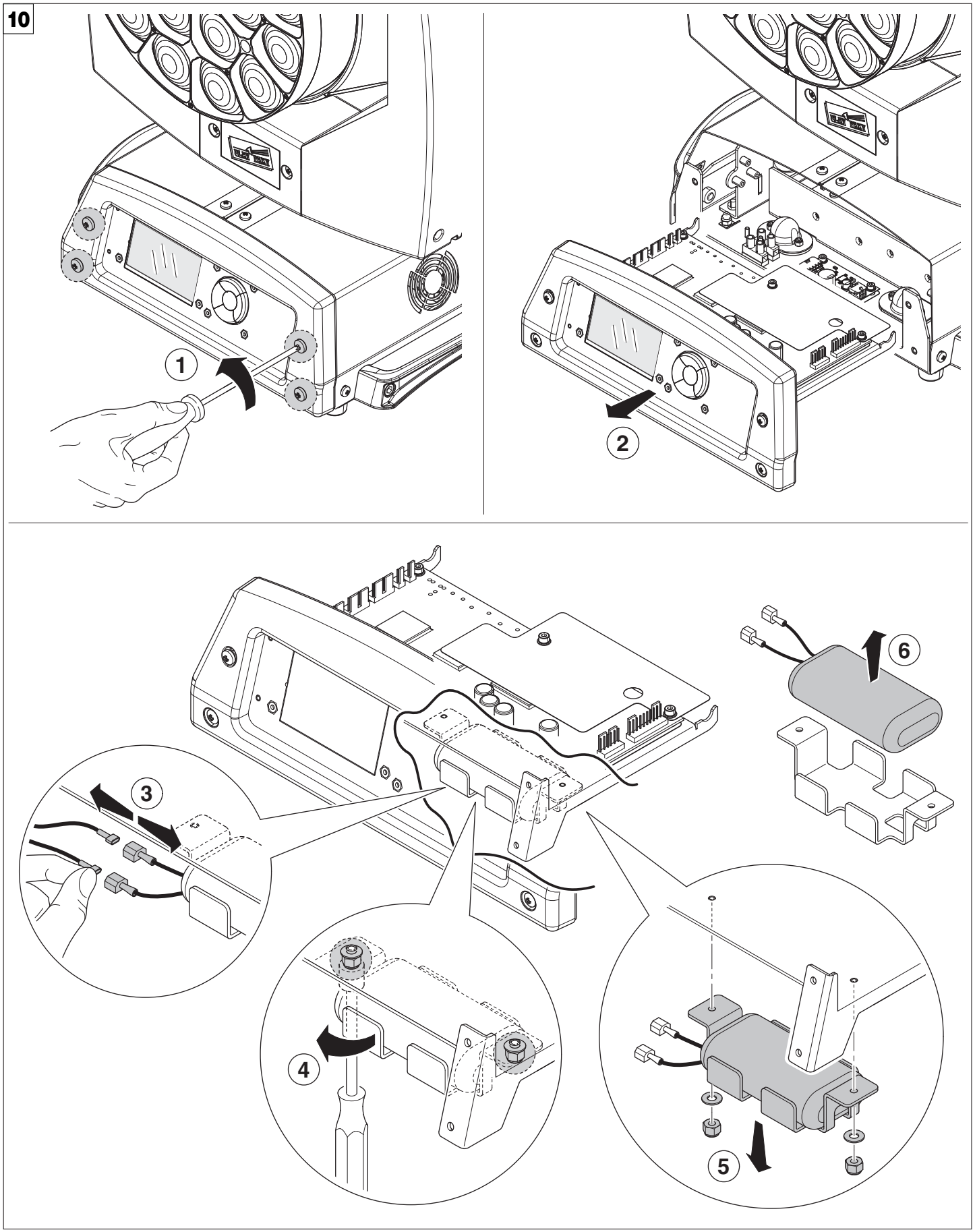
- **Per evitare di arrecare danni alle parti interne del proiettore, quando il proiettore non è in funzione, si consiglia di rivolgere la testa dello stesso verso il basso prima di spegnerlo, in modo che le lenti frontali siano investite il meno possibile dai raggi solari.**
- **Settare il canale 20 (Zoom) al 100% (bit 255) prima di spegnere il proiettore per facilitare l'imballo del proiettore stesso.**

- Per mantenere funzionalità e rendimento ottimali per lungo tempo è indispensabile effettuare una pulizia periodica delle parti soggette all'accumulo di polveri e grassi. La frequenza con la quale effettuare le operazioni sotto indicate dipende da diversi fattori, quali la quantità di movimenti degli effetti e la qualità dell'ambiente di lavoro (umidità dell'aria, presenza di polvere, salsedine, ecc.).
  Annualmente si consiglia di sottoporre il proiettore a personale tecnico qualificato per una manutenzione straordinaria consistente almeno nelle seguenti operazioni:
- Pulizia generale delle parti interne.
- Ripristino della lubrificazione di tutte le parti soggette ad attrito tramite l'utilizzo di lubrificanti appositamente forniti da Clay Paky.
- Controllo visivo generale di componenti interni, cablaggio, parti meccaniche, ecc.
- Controlli elettrici, fotometrici e funzionali; eventuali riparazioni.

Pulizia lenti

Pulire le lenti utilizzando esclusivamente acqua e sapone neutro, asciugando poi con un panno morbido non abrasivo. (ATTENZIONE: l'utilizzo di alcool o di altri detergenti potrebbe arrecare danni alla lenti stesse).

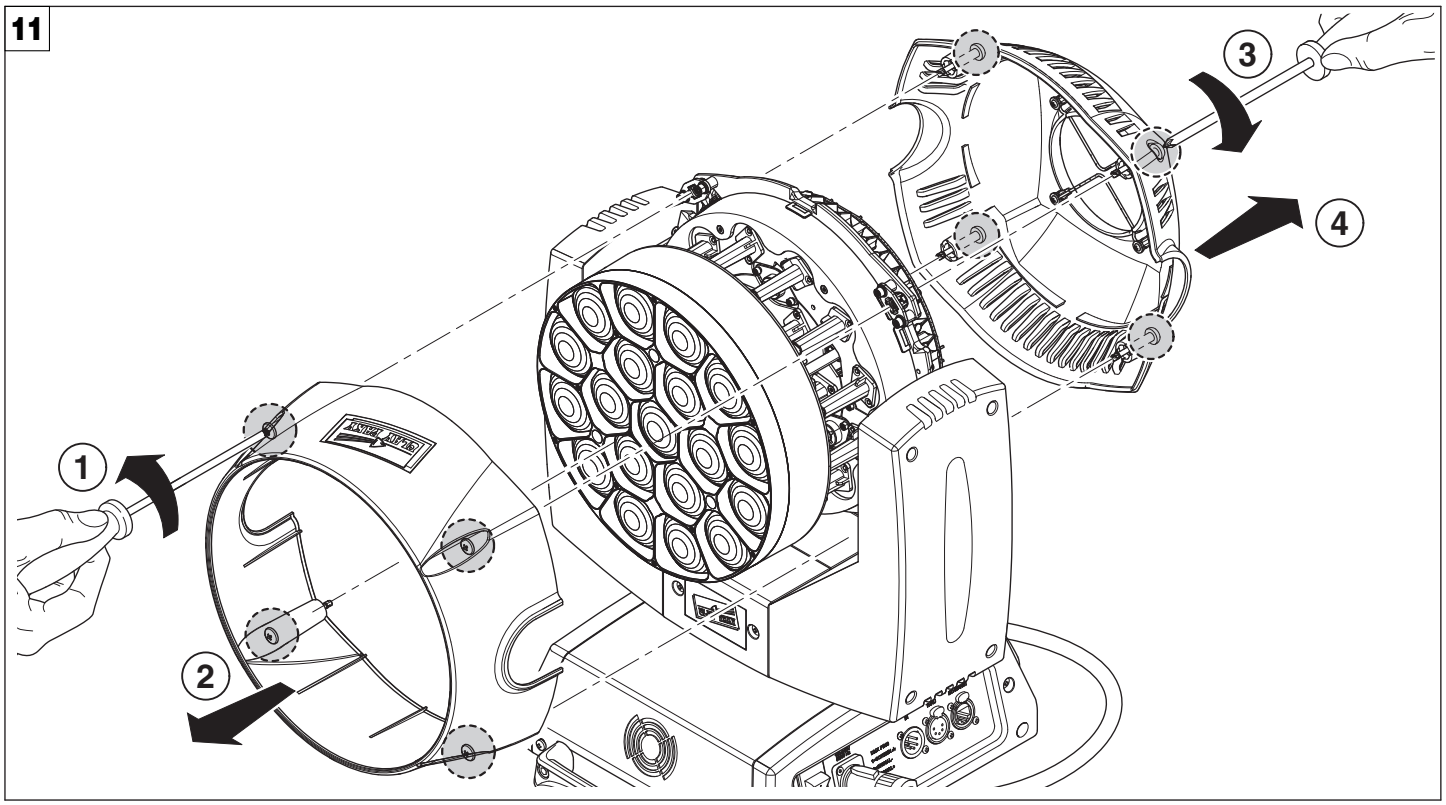
Continua ➔



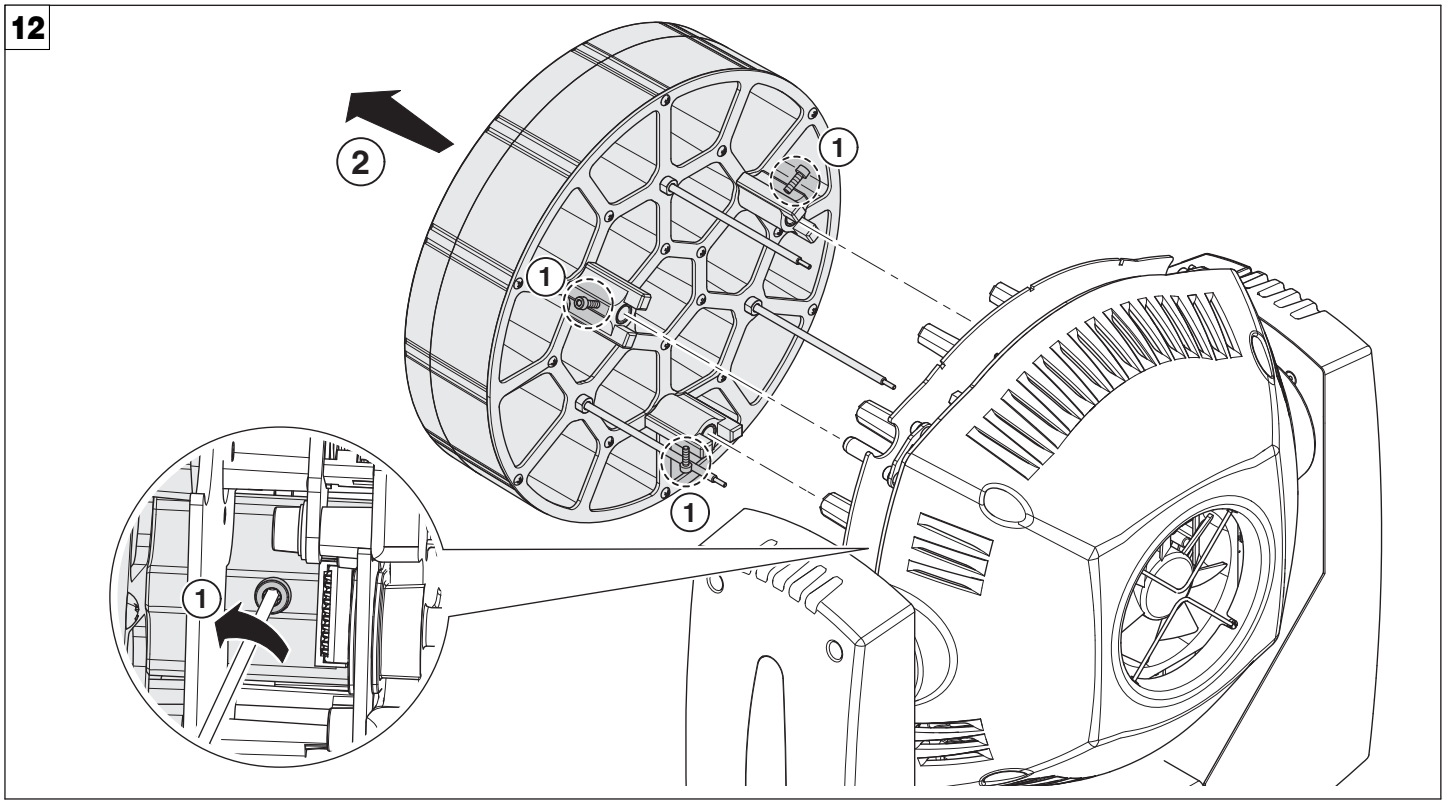
Rimozione batteria - Fig. 10

Questo prodotto contiene una batteria ricaricabile Litio Ferro Tetrafosfato. A tutela dell'ambiente si prega di smaltire la batteria a fine vita in conformità alla normativa vigente.

LiFePO4

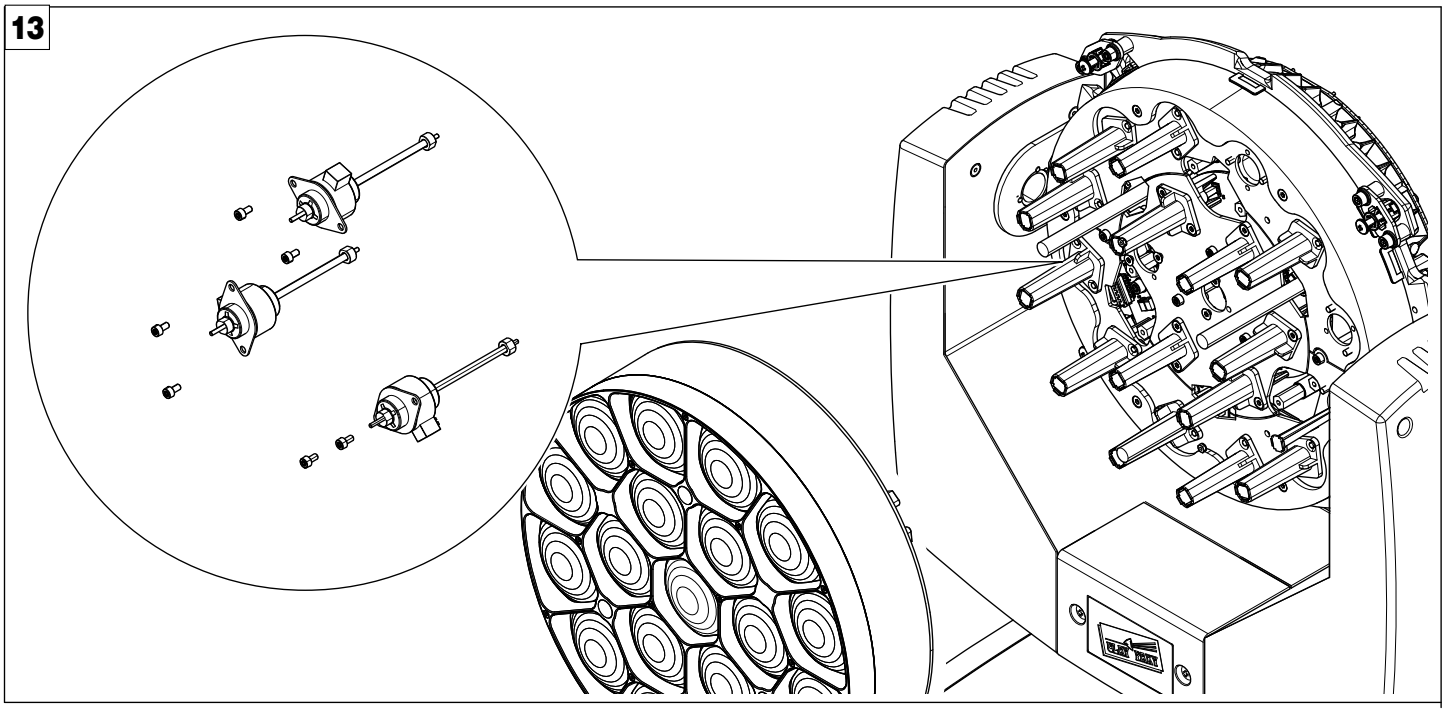


Apertura coperchi - Fig. 11



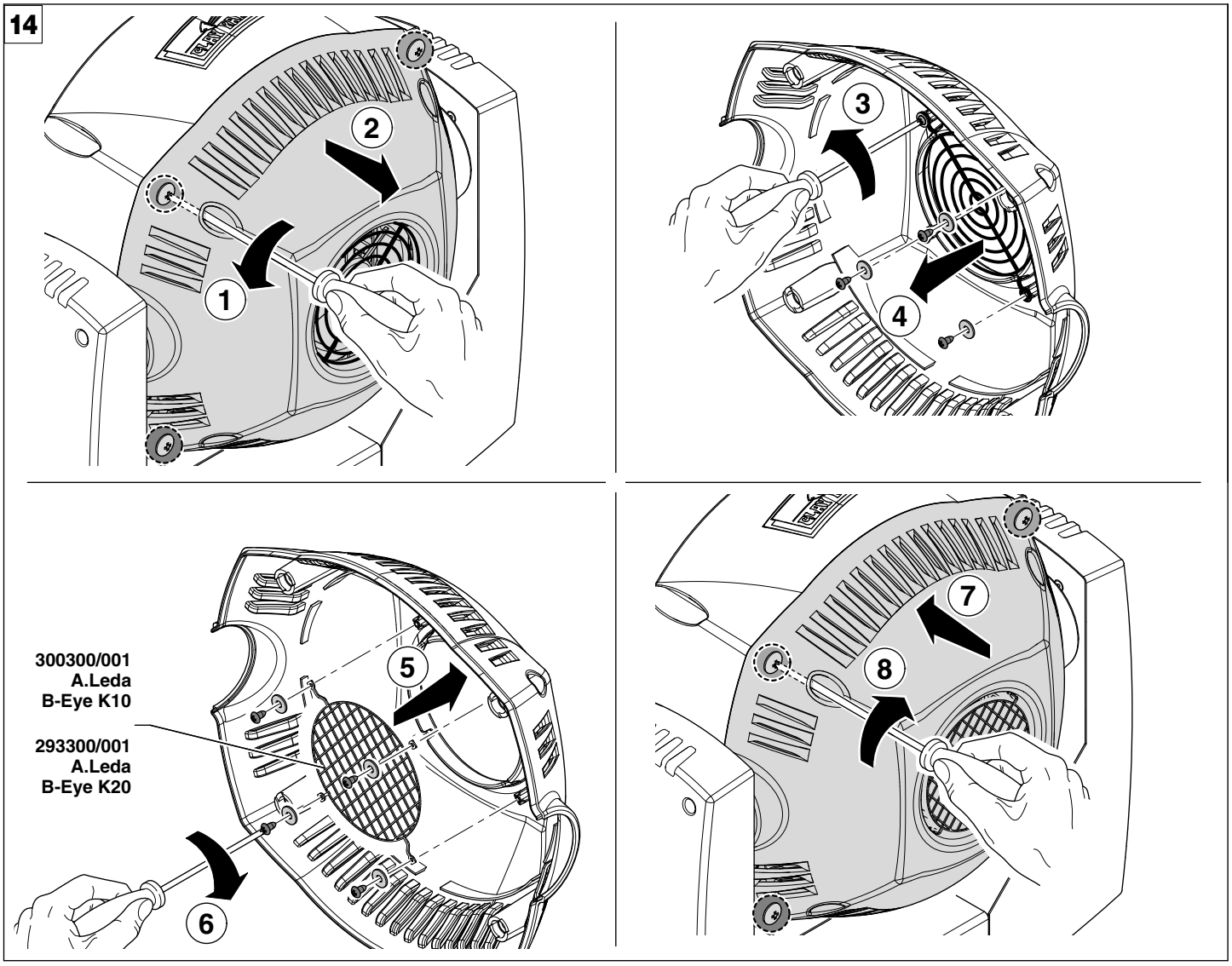
Smontaggio / Montaggio gruppo lenti - Fig. 12

Continua →



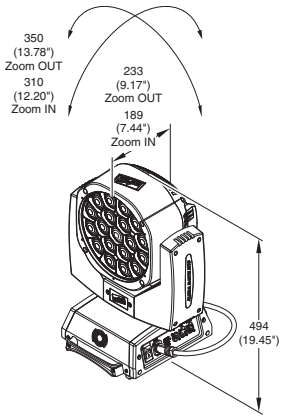
Sostituzione attuatore lineare - Fig. 13

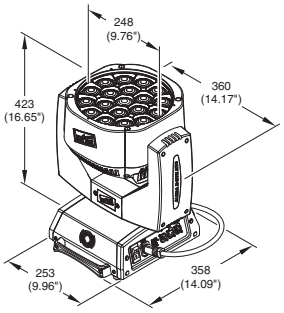
ACCESSORI

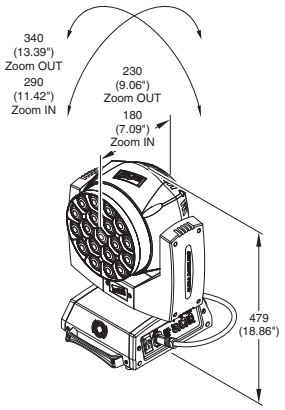


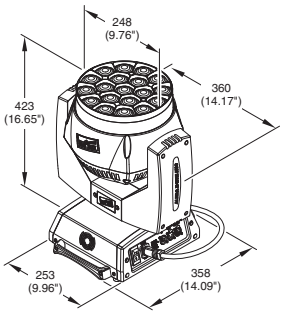
Per ridurre al minimo la penetrazione di corpi solidi all'interno del proiettore, è disponibile come accessorio una griglia con le maglie di dimensioni minori.- Fig. 14

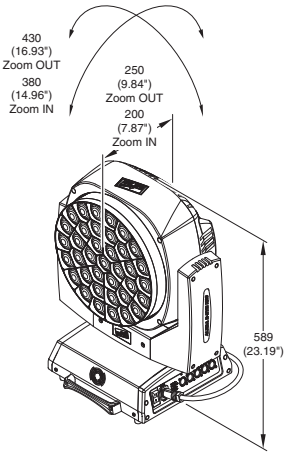
DATI TECNICI

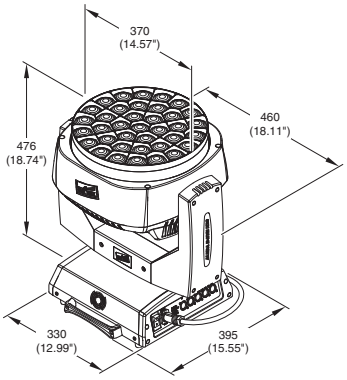












Alimentazioni disponibili
100-240V 50/60Hz

Potenza assorbita
- K20 - 750VA
- K10 - 450VA

Flusso luminoso totale
B-EYE K10: 5500 lumens
B-EYE K10 Easy: 4800 lumens
B-EYE K20: 9800 lumens

Sorgente LED
LED Osram Ostar RGBW - 15W
Vita media LED: 50.000 h

Motori
N. 5 (k10), 7 (k20) motori passo-passo, funzionanti a micropassi, totalmente controllati da microprocessore.

Raffreddamento
- Pressofusione in alluminio ad alta efficienza
- Ventilazione forzata.

Ingressi
- DMX 512
- Ethernet

Posizione di lavoro
Funzionamento in qualsiasi posizione

Corpo mobile
- Movimento tramite due motori a micropassi, controllati da microprocessore.
- Riposizionamento automatico di PAN e TILT in seguito a spostamenti accidentali non comandati da centralina.
- Escursione:
  - PAN = 540°
  - TILT = 210°

Grado di protezione IP20
- Protetto contro la penetrazione di corpi solidi di dimensione superiore a 12mm.
- Nessuna protezione contro la penetrazione di liquidi

Pesi
- K10: 14.5 kg
- K20: 21 kg

CAUSA E SOLUZIONE DEI PROBLEMI

IL PROIETTORE NON SI ACCENDE / L'ELETTRONICA NON FUNZIONA / PROIEZIONE DIFETTOSA / LUMINOSITÀ RIDOTTA				***ANOMALIE***	
				POSSIBILI CAUSE	***CONTROLLI E RIMEDI***
●				Mancanza di alimentazione di rete.	Verificare la presenza della tensione alimentazione.
●			●	LED esaurito o difettoso.	Interpellare tecnico autorizzato.
	●			Cavo di trasmissione dei segnali guasto o scollegato.	Sostituire cavi.
	●			Indirizzamento errato.	Verificare indirizzi (vedi istruzioni).
	●			Difetto nei circuiti elettronici.	Interpellare tecnico autorizzato.
		●		Rottura lenti o riflettore.	Interpellare tecnico autorizzato.
		●	●	Deposito di polveri o grasso.	Procedere alla pulizia (vedi istruzioni).

A.LEDA B-EYE K10 EASY

BASIC ENGINE

STANDARD

CHANNEL	CHANNEL MODE
1	Red
2	Red fine
3	Green
4	Green fine
5	Blue
6	Blue fine
7	White
8	White fine
9	Linear CTO
10	Macro colour
11	Strobe
12	Dimmer
13	Dimmer Fine
14	Pan
15	Pan Fine
16	Tilt
17	Tilt Fine
18	Function
19	Reset
20	Zoom

SHAPES

CHANNEL	CHANNEL MODE
1	Red
2	Red fine
3	Green
4	Green fine
5	Blue
6	Blue fine
7	White
8	White fine
9	Linear CTO
10	Macro colour
11	Strobe
12	Dimmer
13	Dimmer Fine
14	Pan
15	Pan Fine
16	Tilt
17	Tilt Fine
18	Function
19	Reset
20	Zoom
21	Shape Selection
22	Shape Speed
23	Shape Fade
24	Shape R
25	Shape G
26	Shape B
27	Shape W
28	Shape Dimmer
29	Background Dimmer
30	Shape Transition
31	Shape Offset
32	Foreground Strobe
33	Background Strobe
34	Background Select

PIXEL ENGINE

Pixel Engine need to be enabled through the FUNCTION channel (bit 103-105).

RGB

CHANNEL	CHANNEL MODE
1	Red LED 1
2	Green LED 1
3	Blue LED 1
…	Red LED …
…	Green LED …
…	Blue LED …
55	Red LED 19
56	Green LED 19
57	Blue LED 19

RGBW

CHANNEL	CHANNEL MODE
1	Red LED 1
2	Green LED 1
3	Blue LED 1
4	White LED 1
…	Red LED …
…	Green LED …
…	Blue LED …
…	White LED …
73	Red LED 19
74	Green LED 19
75	Blue LED 19
76	White LED 19

A.LEDA B-EYE K10

BASIC ENGINE

STANDARD

CHANNEL	CHANNEL MODE
1	Red
2	Red fine
3	Green
4	Green fine
5	Blue
6	Blue fine
7	White
8	White fine
9	Linear CTO
10	Macro colour
11	Strobe
12	Dimmer
13	Dimmer Fine
14	Pan
15	Pan Fine
16	Tilt
17	Tilt Fine
18	Function
19	Reset
20	Zoom
21	Zoom Rotation

SHAPES

CHANNEL	CHANNEL MODE
1	Red
2	Red fine
3	Green
4	Green fine
5	Blue
6	Blue fine
7	White
8	White fine
9	Linear CTO
10	Macro colour
11	Strobe
12	Dimmer
13	Dimmer Fine
14	Pan
15	Pan Fine
16	Tilt
17	Tilt Fine
18	Function
19	Reset
20	Zoom
21	Zoom Rotation
22	Shape Selection
23	Shape Speed
24	Shape Fade
25	Shape R
26	Shape G
27	Shape B
28	Shape W
29	Shape Dimmer
30	Background Dimmer
31	Shape Transition
32	Shape Offset
33	Foreground Strobe
34	Background Strobe
35	Background Select

PIXEL ENGINE

Pixel Engine need to be enabled through the FUNCTION channel (bit 103-105).

RGB

CHANNEL	CHANNEL MODE
1	Red LED 1
2	Green LED 1
3	Blue LED 1
…	Red LED …
…	Green LED …
…	Blue LED …
55	Red LED 19
56	Green LED 19
57	Blue LED 19

RGBW

CHANNEL	CHANNEL MODE
1	Red LED 1
2	Green LED 1
3	Blue LED 1
4	White LED 1
…	Red LED …
…	Green LED …
…	Blue LED …
…	White LED …
73	Red LED 19
74	Green LED 19
75	Blue LED 19
76	White LED 19

Continua →

A.LEDA B-EYE K20

BASIC ENGINE

STANDARD

CHANNEL	CHANNEL MODE
1	Red
2	Red fine
3	Green
4	Green fine
5	Blue
6	Blue fine
7	White
8	White fine
9	Linear CTO
10	Macro colour
11	Strobe
12	Dimmer
13	Dimmer Fine
14	Pan
15	Pan Fine
16	Tilt
17	Tilt Fine
18	Function
19	Reset
20	Zoom
21	Zoom Rotation

SHAPES

CHANNEL	CHANNEL MODE
1	Red
2	Red fine
3	Green
4	Green fine
5	Blue
6	Blue fine
7	White
8	White fine
9	Linear CTO
10	Macro colour
11	Strobe
12	Dimmer
13	Dimmer Fine
14	Pan
15	Pan Fine
16	Tilt
17	Tilt Fine
18	Function
19	Reset
20	Zoom
21	Zoom Rotation
22	Shape Selection
23	Shape Speed
24	Shape Fade
25	Shape R
26	Shape G
27	Shape B
28	Shape W
29	Shape Dimmer
30	Background Dimmer
31	Shape Transition
32	Shape Offset
33	Foreground Strobe
34	Background Strobe
35	Background Select

PIXEL ENGINE

Pixel Engine need to be enabled through the FUNCTION channel (bit 103-105).

RGB

CHANNEL	CHANNEL MODE
1	Red LED 1
2	Green LED 1
3	Blue LED 1
…	Red LED …
…	Green LED …
…	Blue LED …
109	Red LED 37
110	Green LED 37
111	Blue LED 37

RGBW

CHANNEL	CHANNEL MODE
1	Red LED 1
2	Green LED 1
3	Blue LED 1
4	White LED 1
…	Red LED …
…	Green LED …
…	Blue LED …
…	White LED …
145	Red LED 37
146	Green LED 37
147	Blue LED 37
148	White LED 37

NOTE: On conclusion of resetting in case of absence of DMX signal, Pan & Tilt move to the "Home" position (Pan 128 bit - Tilt 128 bit) all the others channels stay at 0 bit.

• RED
GREEN
BLUE
WHITE

BIT	EFFECT
255	LED ON
0	LED OFF

• RED FINE
GREEN FINE
BLUE FINE
WHITE FINE

BIT	EFFECT
255	UP
0	LOW

• LINEAR CTO

BIT	EFFECT
255	2500 K
...	...
224	3200 K
...	...
188	4000 K
...	...
144	5000 K
...	...
117	5600 K
...	...
99	6000 K
...	...
54	7000 K
...	...
10	8000 K
0-9	UNUSED RANGE

Note: If CTO channel is active, the WHITE channel is disabled.

• MACRO COLOUR

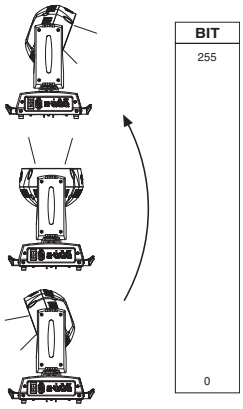
BIT	LEE REFERENCE	COLOUR	BIT VALUE			
			R	G	B	W
209-255	-	White	255	235	66	255
208	-	Dirty White	255	255	122	255
207	197	Alice Blue	128	255	143	0
191-206	181	Congo Blue	77	0	255	0
184-190	174	Dark Steel Blue	181	255	95	0
180-183	170	Deep lavender	255	168	64	0
179	169	Lilac Tint	255	199	49	0
175-178	165	Daylight Blue	82	214	90	0
174	164	Flame Red	255	46	2	0
172-173	162	Bastard Amber	255	181	28	0
168-171	158	Deep Orange	222	84	0	0
162-167	152	Pale Gold	253	171	26	0
157-161	147	Apricot	255	143	13	0
151-156	141	Bright Blue	0	255	87	0
149-150	139	Primary Green	77	255	0	0
147-148	137	Special lavender	219	197	79	0
146	136	Pale Lavender	255	197	61	0
145	135	Deep Golden Amber	255	58	0	0
142-144	132	Medium Blue	0	255	143	0
138-141	128	Bright Pink	255	53	36	0
136-137	126	Mauve	227	41	56	0
134-135	124	Dark Green	84	255	13	0
131-133	121	Leaf Green	206	255	0	0
129-130	119	Dark Blue	0	186	255	0
128	118	Light Blue	74	255	82	0
127	117	Steel Blue	206	255	56	0
126	116	Med Blu Green	206	255	56	0
125	115	Peacock Blue	51	255	51	0
123-124	113	Magenta	255	20	15	0
121-122	111	Dark Pink	255	109	33	0
120	110	Middle Rose	217	130	28	0
119	109	Light Salmon	255	138	31	0
118	108	English Rose	255	148	23	0
117	107	Light Rose	255	141	31	0
115-116	105	Orange	255	122	0	0
114	104	Deep Amber	255	166	0	0
113	103	Straw	230	160	0	69
112	102	Light Amber	237	163	0	0
110-111	100	Spring Yellow	245	202	0	0
100-109	90	Dark yellow green	41	219	0	0
89-99	79	Just Blue	0	194	130	0
78-88	68	Sky Blue	0	255	135	0
68-77	58	Lavender	243	117	133	199
62-67	52	Light Lavender	243	117	39	197
49-61	39	Pink Carnation	255	107	0	130
46-48	36	Medium Pink	255	87	0	107
45	35	Light Pink	255	112	0	141
35-44	25	Sunrise Red	255	83	2	0
32-34	22	Dark Amber	255	65	0	0
31	21	Gold Amber	255	100	0	0
30	20	Medium Amber	255	135	0	0
29	19	Fire	255	56	0	0
27-28	17	Surprise Peach	198	114	9	0
23-26	13	Straw Tint	152	115	9	0
20-22	10	Medium Yellow	156	126	0	0
19	-	Black	0	0	0	0
18	-	White 5000 K	255	137	0	193
17	-	White 3700 K	255	201	25	255
16	-	White 7000 K	216	237	61	255
15	-	Magenta	255	0	255	0
14	-	Yellow	255	255	0	0
13	-	Cyan	0	255	255	0
12	-	Blue	0	0	255	0
11	-	Green	0	255	0	0
10	-	Red	255	0	0	0
0-9	-	Macro color OFF	-	-	-	-

Continua ➔

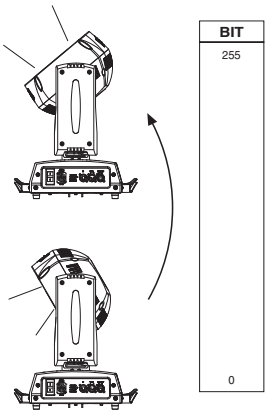
• STOP STROBE - FOREGROUND STROBE - BACKGROUND STROBE

BIT	EFFECT
252 - 255	OPEN
239 - 251	RANDOM FAST STROBE
226 - 238	RANDOM MEDIUM STROBE
213 - 225	RANDOM SLOW STROBE
208 - 212	OPEN
207	FAST PULSATION (25 flash/sec)
108	SLOW PULSATION (0,5 flash/sec)
104 - 107	OPEN
103	FAST STROBE (25 flash/sec)
4	SLOW STROBE (1 flash/sec)
0 - 3	CLOSED

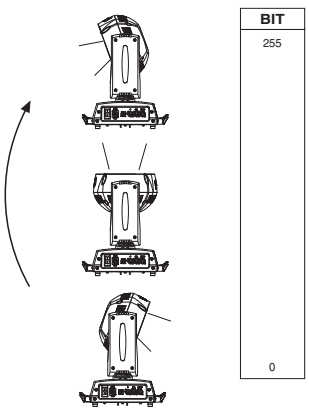
• TILT

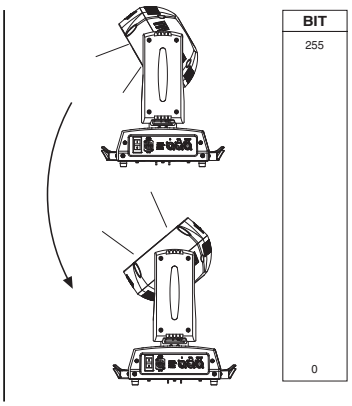


• TILT FINE



Operation with option InvertTilt ⇕ Off





Operation with option InvertTilt ⇕ On

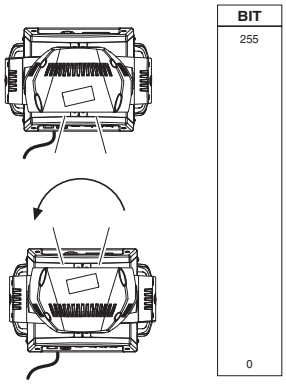
• DIMMER

BIT	EFFECT
255	FULL LIGHT
0	NO LIGHT

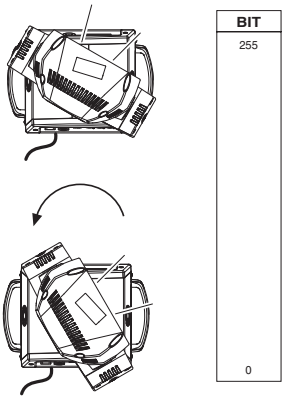
• DIMMER FINE

BIT	EFFECT
255	UP
0	LOW

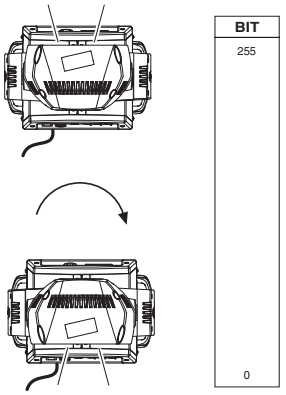
• PAN

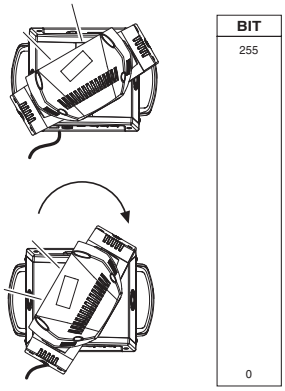


• PAN FINE



Operation with option InvertPan ⇕ Off





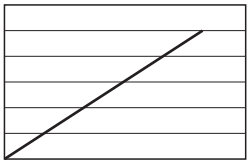
Operation with option InvertPan ⇕ On

• FUNCTION

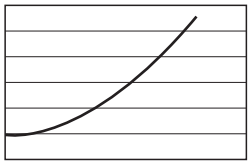
BIT	EFFECT
106 – 255	Reserved
103 – 105	Pixel map enabled
98 – 102	Halogen Lamp Simulation Linear CTO @ 0 bit
93 – 97	Halogen Lamp Simulation Linear CTO @ 0 bit
88 – 92	Halogen Lamp Simulation Linear CTO @ 0 bit
83 – 87	Halogen Lamp Simulation Linear CTO @ 0 bit
78 – 82	Halogen Lamp Simulation Linear CTO @ 0 bit
73 – 77	Halogen Lamp Simulation OFF (Default)
68 – 72	RGBW Gamma curve 3 – gamma = 2.0
63 – 67	RGBW Gamma curve 2 – gamma = 1.5
58 – 62	RGBW Gamma curve 1 – gamma = 1.0
52 – 57	Dimmer Curve 4
48 – 52	Dimmer Curve 3
43 – 47	Dimmer Curve 2
38 – 42	Dimmer Curve 1
24 – 37	Pan Tilt Normal
12 – 24	Pan Tilt Fast (Default)
0 – 11	Function off – rearmed

The functions are actived passing through the “unused range” and staying 5 seconds in necessary level apart for the range 103-105 (Pixel map enabled) that is immediate. Last selected function still active. Enable setting a new function.

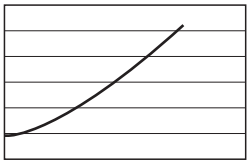
DIMMER CURVE 1 - GAMMA 1 LINEAR



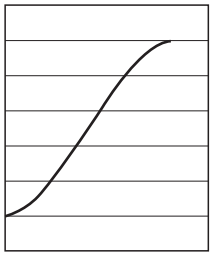
DIMMER CURVE 3 - GAMMA 2,0



DIMMER CURVE 2 - GAMMA 1,5



DIMMER CURVE 4 - S



• RESET

BIT	EFFECT
255	COMPLETE RESET
	Complete reset is activated passing throug the unused range and staying 5 seconds in complete reset levels
128	COMPLETE RESET
127	PAN / TILT RESET
	Pan / Tilt reset is activated passing throug the unused range and staying 5 seconds in Pan / Tilt reset levels
77	PAN / TILT RESET
76	ZOOM RESET
	Effects reset is activated passing throug the unused range and staying 5 seconds in Effects reset levels.
26	ZOOM RESET
25	
0	UNUSED RANGE

• ZOOM

BIT	EFFECT
255	WIDE BEAM
0	NARROW BEAM

• ZOOM ROTATION

BIT	EFFECT
255	FAST ROTATION
193	SLOW ROTATION
191 - 192	STOP
190	SLOW ROTATION
128	FAST ROTATION
127	
	LINEAR ROTATION
0	

• ZOOM ROTATION (available on zoom channel from 0 bit to 45 bit)

BIT	MACRO EFFECT
193-255	CCW Rotation, speed from 3 RPH to 10 RPM
191-192	Stop rotation
128-190	CW Rotation, speed from 10 RPM to 3 RPH
127	Indexed zone. Lens angle = 60.00
126	Indexed zone. Lens angle = 59.52
....	
3	Indexed zone. Lens angle = 1.42
2	Indexed zone. Lens angle = 0.94
1	Indexed zone. Lens angle = 0.47
0	Indexed zone. Lens angle = 0

• ZOOM ROTATION (available on zoom channel at 255 bit only)

BIT	MACRO EFFECT
128-255	Lens offset angle: 0.00 degree
127	Lens offset angle: +4.00 degree
126	Lens offset angle: +3.94 degree
125	Lens offset angle: +3.87 degree
...	
1	Lens offset angle: +0.06 degree
0	Lens offset angle: 0.00 degree

• RED LED 1 to…
GREEN LED 1 to…
BLUE LED 1 to…
WHITE LED 1 to…

BIT	EFFECT
255	LED ON
0	LED OFF

Continue ➔

SHAPE SPEED - SHAPE OFFSET - SHAPE FADE - BACKGROUND SELECT

Shape Selection	Shape Slot	Macro Name	On K10	On K20	Description	Random colors *1	SHAPE SPEED	SHAPE OFFSET	SHAPE FADE	BACKGROUND SELECT (*3)(*4)
0-7		Macro OFF	**Yes**	**Yes**		N.a.	N.a.	N.a.	N.a.	N.a.
8	1	Pixel 1	**Yes**	**Yes**	Static effects. The ring or rings used by the macro are turned-on with the foreground colour.	N.a.	N.a.	N.a.	0-15 = Snap effect 16-255 = Fade effect and gamma selection	For K10: 0-7 = wash 8-15 = Bkgnd rings selection 16-255 = wash For K20: 0-7 = wash 8-23 = Bkgnd rings selection 24-255 = wash
9	2	Ring 1	**Yes**	**Yes**						
10	3	Ring 2	**Yes**	**Yes**						
11	4	Ring 3	**No**	**Yes**						
12	5	Pixel 1+Ring 1	**Yes**	**Yes**						
13	6	Pixel 1+Ring 2	**Yes**	**Yes**						
14	7	Pixel 1+Ring 3	**No**	**Yes**						
15	8	Single ring (Ramp -/+)	**Yes**	**Yes**		**Yes**	0-63 = Radius size, static. 64-158 = max to min speed, Closing effect 159-160 = STOP 161-255 = min to max speed, Opening effect	0-9 → continuous 10-255 → random distribution of flash	0-15 = Snap effect 16-255 = Fade effect and gamma selection	For K10: 0-7 = wash 8-15 = Bkgnd rings selection 16-255 = wash For K20: 0-7 = wash 8-23 = Bkgnd rings selection 24-255 = wash
16	9	Filled rings (ramp -/+)	**Yes**	**Yes**		**Yes**				
17	10	Open/Close 1	**Yes**	**Yes**		**Yes**	0-63 = Radius size, static. 64-158 = max to min speed, Closing effect 159-160 = STOP 161-255 = min to max speed, Opening effect			
18	11	Open/Close 2	**Yes**	**Yes**		**Yes**				
19	12	Random pixels 1	**Yes**	**Yes**		**Yes**	0-63 = STOP 64-158 = max to min speed, Instant-on + fadeout. 159-160 = STOP. 161-255 = min to max speed, FadeIn + FadeOut.	0-255 → select random distribution from 2 up to 20 fixtures	0-15 = Snap effect 16-255 = Fade effect and gamma selection	For K10: 0-7 = wash 8-15 = Bkgnd rings selection 16-254 = wash For K20: 0-7 = wash 8-23 = Bkgnd rings selection 24-254 = wash All Fixtures: 255 = Mirror Effect
20	13	Random pixels 2	**Yes**	**Yes**		**Yes**		0-255 → select pixel density		
21	14	Rainbow 1 (Variable speed)	**Yes**	**Yes**		N.a.	0-63 = Angle 0-360°, static. 64-158 = max to min speed, c.cw rotation 159-160 = STOP 161-255 = min to max speed, cw rotation	0-255 → angle offset from 0 to 360°	0-15 = Snap effect 16-255 = Fade effect and gamma selection	For K10: 0-7 = wash 8-15 = Bkgnd rings selection 16-255 = wash For K20: 0-7 = wash 8-23 = Bkgnd rings selection 24-255 = wash
22	15	Rainbow 2 (Fixed speed with variable color offset)	**Yes**	**Yes**		N.a.	0-63 = STOP 64-158 = c.cw rotation 159-160 = STOP 161-255 = cw rotation The value 64-158 or 161-255 change the rainbow angle offset (the orange starting angle).	N.a.	0-15 = Snap effect 16-255 = Fade effect and gamma selection	For K10: 0-7 = wash 8-15 = Bkgnd rings selection 16-255 = wash For K20: 0-7 = wash 8-23 = Bkgnd rings selection 24-255 = wash
23	16	Fan	**Yes**	**Yes**		N.a.	0-63 = angle offset, 0-360° 64-158 = max to min speed, c.cw rotation 159-160 = STOP 161-255 = min to max speed, cw rotationt	0-255 → angle offset from 0 to 360°	0-15 = Snap effect 16-255 = Fade effect and gamma selection	For K10: 0-7 = wash 8-15 = Bkgnd rings selection 16-255 = wash For K20: 0-7 = wash 8-23 = Bkgnd rings selection 24-255 = wash For all fixtures: - Macro 25, 26 255 = Mirror Effect with bkgnd color - Macro 27, 28, 29 255 = Show Alternative Color
24	17	Bar 1	**Yes**	**Yes**						
25	18	Half moon	**Yes**	**Yes**						
26	19	Triangle	**Yes**	**Yes**						
27	20	Segment 1	**Yes**	**Yes**						
28	21	Arc 1	**Yes**	**Yes**						
29	22	Arc 2	**Yes**	**Yes**						

***1:** Random colors activation with foreground R,G,B,W = 0

***2:** Aleda K10: macro 65 = Random on ring 1+3; macro 66 = Random on ring 2+3

***3:** See Aleda K10 Background Rings Selection table

***4:** See Aleda K20 Background Rings Selection table

Shape Selection	Shape Slot	Macro Name	On K10	On K20	Description	Random colors *1	SHAPE SPEED	SHAPE OFFSET	SHAPE FADE	BACKGROUND SELECT (*3)(*4)
30	23	Bar 2 (Variable size)	**Yes**	**Yes**		N.a.	0-63 = STOP, indexed speed 64-158 = max to min speed, c.cw rotation. 159-160 = STOP. 161-255 = min to max speed cc rotation.	0-255 → select shape width	Linear fade	For K10: 0-7 = wash 8-15 = Bkgnd rings selection 16-254 = wash 255 = Mirror effect with bkgnd color For K20: 0-7 = wash 8-23 = Bkgnd rings selection 24-254 = wash 255 = Mirror effect with bkgnd color **Note:** Mirror effect unavailable for macro 31. Macro 67, 68, 69: the mirror effect is available only for options 1, 3, 9
31	24	Random explosion	**Yes**	**Yes**		**Yes**		0-255 → select random distribution	Linear fade and wake length	
32	25	Segment 2	**Yes**	**Yes**		N.a.		0-255 → select shape width		
33	26	x Bump	**No**	**Yes**				0-255 → select macro offset	Linear fade	
34	27	Image	**No**	**Yes**						
35	28	Bumping section	**Yes**	**Yes**						
36	29	Ramp by 6	**Yes**	**Yes**				0-255 → select shape width	Linear fade and wake length	
37	30	Ramp by 4	**Yes**	**Yes**						
38	31	Left/Right scrolling bar	**Yes**	**Yes**						
39	32	Up/Down scrolling bar	**Yes**	**Yes**						
40	33	Bar 3	**Yes**	**Yes**				0-255 → select macro offset	Linear fade	
41	34	Vertical arc 1	**No**	**Yes**						
42	35	Vertical arc 2	**Yes**	**Yes**						
43	36	Horizontal arc 1	**No**	**Yes**						
44	37	Horizontal arc 2	**Yes**	**Yes**						
45	38	Mirrored pixel	**Yes**	**Yes**				0-255 → select shape width	Linear fade and wake length	
46	39	Pixel animation 1	**Yes**	**Yes**						
47	40	Pixel animation 2	**Yes**	**Yes**						
48	41	Pixel animation 3	**Yes**	**Yes**						
49	42	Pixel animation 4	**Yes**	**Yes**						
50	43	Pixel animation 5	**Yes**	**Yes**						
51	44	Semi arc (Ramp -/+)	**Yes**	**Yes**						
52	45	Bumping arc section	**Yes**	**Yes**				0-255 → select macro offset	Linear fade	
53	46	Pixel animation 6	**Yes**	**Yes**						
54	47	Vertical ramp by 2	**Yes**	**Yes**				0-255 → select shape width	Linear fade and wake length	
55	48	Following pixel by 2	**Yes**	**Yes**						
56	49	Syncopation	**Yes**	**Yes**				0-255 → select macro offset	Linear fade	
57	50	Bumping 1	**Yes**	**Yes**						
58	51	Bumping 2	**Yes**	**Yes**						
59	52	Bumping 3	**Yes**	**Yes**						
60	53	Vertical pixel scrolling	**Yes**	**Yes**				0-255 → select macro width	Linear fade and wake length	
61	54	Random vertical section	**Yes**	**Yes**				0-255 → select random distribution	Linear fade	
62	55	Random central section	**Yes**	**Yes**		**Yes**				
63	56	Random ring 2	**Yes**	**Yes**		**Yes**				
64	57	Random ring 3	**No**	**Yes**		**Yes**				
65	58	Random ring 1+3	**Yes (*2)**	**Yes**		**Yes**				
66	59	Random ring 2+3	**Yes (*2)**	**Yes**		**Yes**				
67	60	Single pixel ring 1	**Yes**	**Yes**		N.a.		0-255 → select the number of rotating	Linear fade and wake length	
68	61	Single pixel ring 2	**Yes**	**Yes**						
69	62	Single pixel ring 3	**No**	**Yes**						
70	63	Spiral	**Yes**	**Yes**				0-255 → select macro width	Linear fade and wake length	
71-255	64					N.a.	N.a.	N.a.	N.a.	

Continua →

• SHAPE FADE

BIT	EFFECT
246-255	Smooth, fading curve with automatic gamma *
245	Smooth, fading curve gamma 2
243	Smooth, fading curve gamma 1,986
244	Smooth, fading curve gamma 1,993
⋮	⋮
18	Smooth, fading curve gamma 0,513
17	Smooth, fading curve gamma 0,506
16	Smooth, fading curve gamma 0,5
0-15	Snap

• SHAPE TRANSITION

BIT	EFFECT
255	4 sec
⋮	⋮
216	3 sec
⋮	⋮
171	2 sec
⋮	⋮
113	1 sec
⋮	⋮
73	0,5 sec
⋮	⋮
5	100 ms
0-4	No fade

• SHAPE RGBW
SHAPE DIMMER
BACKGROUND DIMMER

BIT	EFFECT
255	LED ON
⋮	⋮
0	LED OFF

• BACKGROUND SELECT

Aleda K10 - Background select

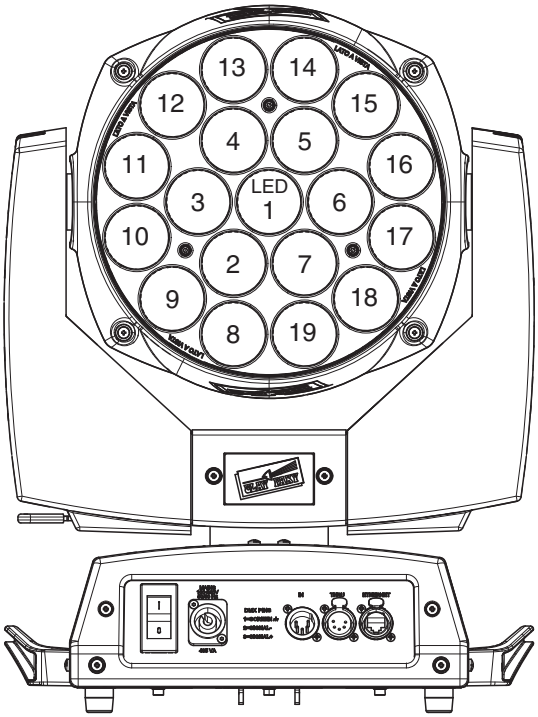
BIT	EFFECT
255	Mirror effect
16-254	No selection
⋮	⋮
15	Ring 2 + Ring 3
14	Pixel 1 + Ring 2 + Ring 3
13	Pixel 1 + Ring 2
12	Pixel 1 + Ring 3
11	Ring 3
10	Ring 2
9	Pixel 1
8	No selection

Aleda K20 - Background select

BIT	EFFECT
255	Mirror effect
24-254	No selection
⋮	⋮
23	Pixel 1 + Ring 2 + Ring 4
22	Pixel 1 + Ring 3 + Ring 4
21	Ring 2 + Ring 4
20	Pixel 1 + Ring 3
19	Ring 2 + Ring 3
18	Pixel 1 + Ring 4
17	Ring 3 + Ring 4
16	Ring 2 + Ring 3 + Ring 4
15	Pixel 1 + Ring 2 + Ring 3 + Ring 4
14	Pixel 1 + Ring 2 + Ring 3
13	Pixel 1 + Ring 2
12	Ring 4
11	Ring 3
10	Ring 2
9	Pixel 1
8	No selection

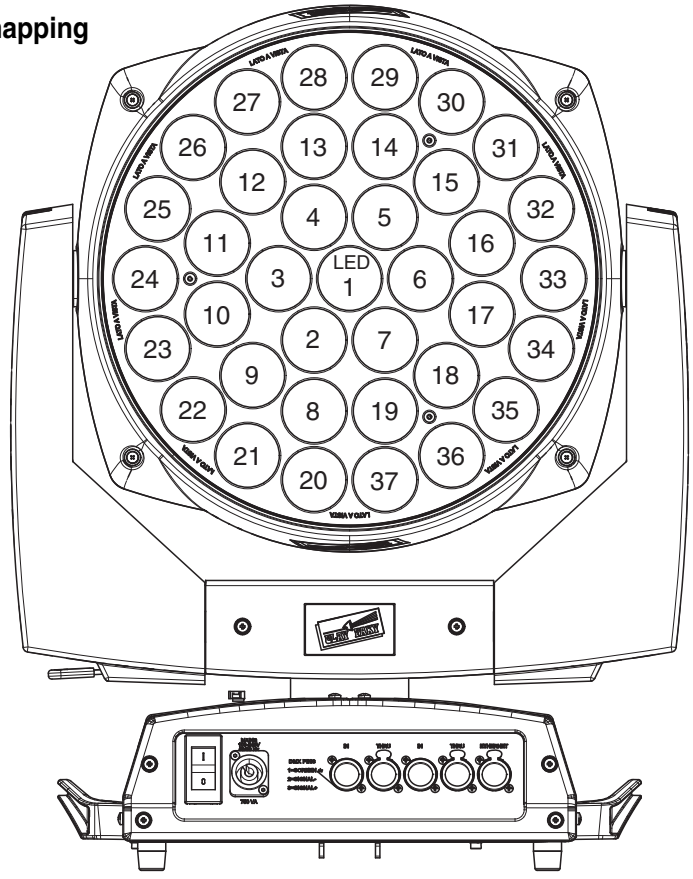
A.LEDA B-EYE K10 & K10 EASY

LED reference number for pixel mapping
TILT: channel 16 @ 200 bit



A.LEDA B-EYE K20

LED reference number for pixel mapping
TILT: channel 16 @ 200 bit



IST009/002 – IT - Rev.D 10/2015 gf|studio

CLAY PAKY S.p.A. - Via Pastrengo, 3/b - 24068 Seriate (BG) Italy - Tel. +39-035-654311 - Fax +39-035-301876 - **www.claypaky.it**